

સાદી રમતો

અને

રમત સંચાલન

: લેખક :

ચિત્રભાઈ પુ. શાહ બી. એ.



ગુજરાત વ્યાયામ પ્રચારક મંડળ

ગુજરાત વિદ્યાપીઠ ગ્રંથાલય

[ગુજરાતી કૌંપોરાહટ વિભાગ]

અનુક્રમાક ૨૨૮-૭૨ કિમત ૧.૦.૦.

ગ્રંથનામ ૨૧૧ દી સ્મૃતિ

વર્ગક ઠસ

સાદી રમતો

અને

રમત સંચાલન



: લેખક :

ચીનુભાઈ પુ. શાહ બી. એ.

અધ્યાપક: વ્યાયામ વિદ્યાલય

અમદાવાદ મ્યુનિસિપાલિટી.



ગુજરાત વ્યાયામ પ્રચારક મંડળ

પ્રકાશક:—

મણિભાઈ પટેલ

ગુજરાત વ્યા. પ્ર. મંડળ

પે. કરાડી. જી. સુરત

ગુજરાત વિધાપીઠ અધિકારી
અમદાવાદ
ગુજરાતી કૌપીરાઈટ-સંગ્રહ
નં. ૨૬૭૨
આવૃત્તિ પહેલ:

૧૨૦૦

જુન, ૧૯૪૧

સર્વાધિકાર પ્રકાશન સંસ્થાને સ્વાધીન.



ફેરામાં

કા. ૧-૦-૦

પરદેશમાં

શિ. ૨

મુદ્રક:—

ચંદ્રકાન્ત ચીમનલાલ મહેતા

અનિલ પ્રિન્ટરી, ૨૫૭૪

ભદ્ર, અમદાવાદ.

અ પ ળુ

રમતના શોખીનોને

શુદ્ધિ પત્રક

પૃષ્ઠ ૨ ન્નમાં ૧લી લીટીની ઉપર ' શારીરિક કેળવણીમાં સાદી રમતો ' એમ મથાળા તરીકે ઉમેરો.

પૃષ્ઠ ૫ મામાં ૬ઠ્ઠી તથા ૭મી લીટીની વચ્ચે ' ૨. હરોળ રમતો (Column games) એમ ઉમેરો.

પૃષ્ઠ	લીટી	શબ્દ	અશુદ્ધ	શુદ્ધ
૫	૬	૪	column	line
૧૮	૭	જેલો	તાથ	તથા
૧૯	૧૦	૧	રી	કરી
૪૯	૨૦	જેલો	પંન્નમ થી	પંન્નમાંથી
૫૬	૧૪	૬	આવી	આમાં
૬૦	૧૨	જેલો	પડતાં	જતાં
૬૨	૨૦	૧૦	પકડનાર	પકડાનાર
૮૭	૧૩	૧	આતસ	૧. આતસ
૭૧	૨	૧૧	સામસામે	(સામસામે
૭૧	૩	૧	(એક	એક
૮૬	૩-૪	જેલો - પહેલો	સાથે સાથે	સાથે
૮૮	૧૮	૭-૮	ટુકડી વિજેતા	ટુકડી વિજેતા
૯૪	જેલો	૩	ટુકડી	ટુકડી
૧૧૬	૬	૪	રીતે	રીસે
૧૧૯	૧૦	૯	ભાગના	ભાગના
૧૨૦	૬	૫	ટુકડીનો	ટુકડીનો

પૃષ્ઠ	લીટી	શબ્દ	અશુદ્ધ	શુદ્ધ
૧૨૧	૧૬	૨	કેડલાક	કેડલાક
૧૨૧	૧૭	છેલો	રીતે	રીસે
૧૨૪	૬	૬	ત્રીજને	ત્રીજને
૧૨૫	૮	૨	ટપ્પા	(ટપ્પા)
૧૩૧	૨૫	૪	રીસ	રીસે
૧૩૫	૨૦	૨	ટપ્પા	(ટપ્પા)
૧૩૮	૧	૩-૪	હોડ કુંદ	કુંદ હોડ
૧૪૫	૧૨	૬	જેતે	જેણે
૧૫૩	૧૭	૧	અધર	અદ્ધર
૧૫૪	૧૯	છેલો	દોડા	(દોડા)
૧૫૮	૩	૨	અહાર અંદર અહાર	
૧૬૨	૧૦	પાંડેલો તથા જેલો	૧ પાંડેલો ૩ પાછળનો	
૧૬૨	૧૨	"	૩ પાછળનો ૧ પાંડેલો	
૧૬૯	૧૫	૬	ઉઝાળી	ઉડાવી
૧૯૨	૧	૧	દૂંડી	દૂંક
૧૯૮	૨૩	૧	" ક્રમ આંગે— " ક્રમ	

અનુક્રમણિકા

પ્રકરણ				પૃષ્ઠ
વિષય પ્રવેશ	૧
રમત સંચાલન	૧૦
જ્ઞાન ફરાવતું	૧૪
મિલ્લુ નક્કી કરવા	૧૬
ચાકી માટેની શિક્ષાઓ	૧૯
રમત સંચાલકને	૨૨
સાતતાળીની રમતો— ૧ થી ૬૪	૨૫—૬૩
૧ થી ૯ વર્ષની ઉંમર માટે	૨૬
૯ થી ૧૨ વર્ષની ઉંમર માટે	૩૪
૧૨ વર્ષથી ઉપરની ઉંમર માટે	૫૬
સ્પર્ધા રમતો— ૬૫ થી ૧૩૪	૬૪—૧૧૫
૧ થી ૯ વર્ષની ઉંમર માટે	૭૨
૯ થી ૧૨ વર્ષની ઉંમર માટે	૮૨
૧૨ વર્ષથી ઉપરની ઉંમર માટે	૯૮
૬૬ સ્પર્ધા રમતો	૧૦૪
રીલે (ટપ્પા) રમતો—૧૩૫ થી ૧૬૮	૧૧૬—૧૩૮
૧ થી ૯ વર્ષની ઉંમર માટે	૧૨૫
૯ ૧૨ વર્ષની ઉંમર માટે	૧૨૭
૧૨ વર્ષથી ઉપરની ઉંમર માટે	૧૩૫

પ્રકરણ

પૃષ્ઠ

ઈતર રમતો- ૧૬૯ થી ૨૧૫૧૩૯-૧૭૨
૬ થી ૯ વર્ષની ઉંમર માટે	...	૧૪૦
૯ થી ૧૨ વર્ષની ઉંમર માટે	...	૧૪૭
૧૨ વર્ષથી ઉપરની ઉંમર માટે	...	૧૫૭
ગિલ્દી દંડાની રમતો	...	૧૬૪
ભમરડાની રમતો	...	૧૬૮
લખોટાની રમતો	...	૧૭૦
બેઠી રમતો-૨૧૬ થી ૨૪૪૧૭૩-૧૮૨
૬ થી ૯ વર્ષની ઉંમર માટે	...	૧૭૩
૯ થી ૧૨ વર્ષની ઉંમર માટે	...	૧૭૬
૧૨ વર્ષથી ઉપરની ઉંમર માટે	...	૧૮૯
અનુકરણ તથા અભિનય રમતો-૨૪૫ થી ૨૬૦૧૮૩-૨૦૬
૬ થી ૯ વર્ષની ઉંમર માટે	...	૧૯૫



પ્રકાશન નોંધ

ગુજરાત આયામ પ્રચારક મંડળે 'રમતોના નિયમો' પ્રગટ કરીને રમત સાહિત્ય પ્રગટ કરવાનાં પગરણ માંડ્યાં હતાં. એ પુસ્તકમાં આપેલી રમતો રમનારની ઉંમર લગભગ ૧૫ અને તેથી વધુ હોય તો તેમને વધારે રસ અને રૂચિ થાય. પણ તેથી નાની ઉંમરનાં બાળકો માટે છૂટછાટવાળી અને સહેજે મઝા પડે એવી રમતોના પુસ્તકની જરૂર હતી. આ પુસ્તક પ્રગટ થવાથી એવી જરૂરિયાત પૂરી પડે છે.

ઇ. સ. ૧૯૪૧ ના ગ્રીષ્મ આયામ વર્ગમાં જોડાનાર વિદ્યાર્થીઓના હાથમાં આ પુસ્તક મૂકી શકાય એવા ઇરાદાથી અમદાવાદ અનિલ પ્રીન્ટરીમાં મોકલી આપ્યું હતું. અને તેથી કેટલાક પારિભાષિક શબ્દો અને સંપૂર્ણ આકૃતિઓ યોજવાનું કામ બની શક્યું ન હતું. પણ કર્મસંજોગે પુસ્તકના એક બે ફરમા છપાયા અને કામી હુલ્લડ ફાટી નીકળ્યું અને છાપકામ અટકી પડ્યું. પછી તો એમ આશા સેવી કે વર્ગ પૂરો થતા પહેલાં આ પુસ્તક પ્રગટ થશે. પણ અંતમાંયે કામી હુલ્લડ આ પુસ્તકને નડ્યું. આવા અનિવાર્ય સંજોગો ઉપસ્થિત થવાથી પુસ્તકમાં દોષ રહી જવાનો પૂરતો સંભવ છે.

અંતમાં આ પુસ્તક લખીને પ્રકાશન માટે આપનાર ભાઈ ચિનુભાઈ, તેમને મદદ કરનાર ભાઈ શાંતિલાલ, કામચલાઉ આકૃતિઓ દોરી આપનાર ભાઈ નાનુભાઈ તથા ત્વરિત ગતિથી બ્લોક આપનાર પ્રભાત પ્રોસેસ સ્ટુડિઓ તેમ જ છાપકામ કરનાર અનિલ પ્રીન્ટરીના સંચાલકોનો મંડળ તરફથી આભાર માનું છું.

પ્રસ્તાવના

આળક જન્મે છે ત્યારથી જાતે હાથ પગ હલાવવા માંડે છે. ઉંમર વધવા માંડે છે, તેમ તેમ ચાલવાની, દોડવાની, કૂદવાની, પકડવાની, મારવાની એવી જુદી જુદી ક્રિયાઓ કરે છે. શરીરની આવી જુદી જુદી ક્રિયાઓદ્વારા તે પોતાના જીવનને વ્યક્ત કરે છે અને પોતાના શરીરનો વિકાસ પણ સાધે છે.

દરેક દેશમાં અને સમાજમાં રમતોને સ્થાન મળેલું હોય છે. મનુષ્યની જે સ્વાભાવિક શારીરિક હીલચાલો હોય છે, તેને પદ્ધતિસર અને વ્યવસ્થિત રીતે ગોઠવીને રમતોની રચના કરેલી હોય છે. મેદાનો પર જઈને આરીકાખથી નિરીક્ષણ કરતાં જણાઈ આવશે કે વ્યક્તિગત વ્યાયામ કરતાં આળકો રમતોમાં વધારે રસપૂર્વક ભાગ લે છે. કારણ કે રમતોદ્વારા તેમની સ્વાભાવિક વૃત્તિઓ સંતોષાય છે અને તેમની શક્તિનો વિકાસ સાથે સાથે થાય છે.

રમતો એ પ્રકારની ગણી શકાય. પહેલા પ્રકારની રમતોમાં નિયમોનું અધન ઓછું, છૂટછાટ વધુ અને વિધવિધ હલનચલનને વધારે સ્થાન તથા સહેલાઈથી રમી શકાય. નિયમોની ગૂંચવણ જેવું જરા પણ નહિ. એ જ કારણોને લીધે ક્રીડામાં અને શેરીઓમાં નાનાં નાનાં આળકોનાં ટોળાં જામેલાં રહે છે અને સાદી રમતોમાં તક્લીન થયેલાં દેખાય છે. બીજા પ્રકારની રમતો નિયમબદ્ધ હોય છે. તેમાં રમતોમાંથી મળતા આનંદ કરતાં હારવા છુતવાનો પ્રશ્ન વધારે પ્રધાન લાગતો હોય છે. અને એવી નિયમબદ્ધ રમતો મોટી ઉંમરના વિદ્યાર્થીઓ રમે છે.

હિંદના જુદા જુદા પ્રાંતોમાં તેની આબોહવા અને પ્રાંતિય પરિસ્થિતિને અનુસરી જુદી જુદી રમતો રમાય છે અને કાઈ કાઈ રમત તે પ્રાંતની ખાસિયત થઈ પડેલી હોય છે. આવી ખાસિયત થઈ પડેલી રમત સમગ્ર દેશમાં કાળે કરોને ફેલાતી જાય છે. ગિલ્દીદંડાની રમત એ રીતે દક્ષિણ હિંદમાંથી ફેલાતી ફેલાતી આપણા પ્રાંત સુધી આવી પહોંચી છે. વકટ, રેંટ, મુઠ એ શબ્દો તે પ્રાંતની ભાષાના છે અને તેનો અર્થ એક બે, થાય છે. આજના જમાનામાં યાંત્રિક વાહનોની સગવડ વધી છે અને દુનિયાના જુદા જુદા દેશો એક બીજાની વધારે નિકટ આવતા જાય છે. અને એ કારણે એક દેશની રમત બીજા દેશોમાં વહેલી ફેલાતી જાય છે. પશ્ચિમના દેશોમાં રમાતી રમતો પણ હવે આપણા દેશમાં અને પ્રાંતમાં ફેલાવા લાગી છે. એ રમતોનું સાહિત્ય પણ આ જ અગાઉ પ્રસિદ્ધ થઈ ચૂક્યું છે.

આ રમતોના પુસ્તકની વિશેષતા છે. આ પુસ્તકમાં જે રમતો આપેલી છે, તે બધી રમતો વિદ્યાર્થીઓને રમાડવામાં આવી છે. અને કસોટીએ ચઢી ચૂકેલી છે. બાળકોને રસદાયક થઈ પડે તેવી રમતો જ આ સંગ્રહમાં આપેલી છે.

આ પુસ્તકના લેખક ભાઈ ચિનુભાઈ શાહનો પરિચય અને આ ક્ષેત્રની સાથે સંબંધના બે શબ્દો અહીં લખવા એ ઉચિત ગણાશે. ભાઈ ચિનુભાઈ છેક બાળ અવસ્થામાં હતા, ત્યારથી જ વ્યાયામ મંદિરમાં નિયમિત આવતા હતા. અને કોલેજનો અભ્યાસ પૂરો કર્યા પછી બીજા કાર્યક્ષેત્રને પસંદ કરવાને બદલે તેમણે વ્યાયામનું કાર્યક્ષેત્ર પસંદ કર્યું. અમદાવાદ મ્યુનિસિપાલિટી તરફથી ચાલતા વ્યાયામ વિદ્યાલયમાં અધ્યાયક તરીકે જોડાયેલા છે. ત્યાં શિક્ષકોને શીખવવા ઉપરાંત હજારો બાળકોને રમતો રમાડવાની, અને રમતો અંગે યોજનાઓ કરવાની હોય છે. વળી ગ્રીષ્મ વ્યાયામ વર્ગોમાં પણ રમતોનો વિભાગ તે સંભાળે છે. એટલે સહેજે સમગ્ર

શકાશે કે આ પુસ્તક તેમના અનુભવનો વિષય છે. જર્મનીમાં ભરાયેલી છેલ્લી ઓલમ્પીકમાં જવાનો અવસર તેમને મળેલો હતો. એટલે આ કાર્યક્ષેત્રના વિષે તેમની રસવૃત્તિને પણ સમજી શકાશે.

એક જમાના હતો કે જ્યારે રમતો રમનાર તરફ શિક્ષકગણ અને માઆપો ગુનેગારવૃત્તિ ધરાવતાં હતાં. અને ઘર આગળ તેમ જ શાળામાં રમતો રમનારને શિક્ષા પણ કરવામાં આવતી હતી. પણ તેથી આજોકામાં રમત રમવાની સાહજિકવૃત્તિ જરાયે શિથિલ થઈ શકી ન હતી. આજનો જમાનો પલટાયો છે. આજે સમાજનું નવઘડતર ઘડાઈ રહ્યું છે. રમતોદ્ધારા ઊગતી પ્રજાનું ઘડતર કરવાનું એ પણ એક મહાન કાર્ય છે. આ ઘડતર કરવામાં શિક્ષકગણ અને યુવાનવર્ગ વધારે ફાળો આપી શકે તેવા સંજોગો ખીલતા જાય છે. રમતોદ્ધારા ઊગતી પ્રજાનું ઘડતર કરવા મથનારાઓને આ પુસ્તક ઉપયોગી થઈ પડશે. અને એ નવઘડતરના કાર્યમાં આ પુસ્તક કંઈક પણ ફાળો આપી શકશે તો લેખકની અને પ્રકાશન સંસ્થાની મહેનત સફળ થશે.

ગુરુકુળ સુખા
શ્રીષ્ઠ વ્યાયામ વર્ગ
તા. ૩૧-૫-૪૧

રાવજીભાઈ પટેલ.

વિષય પ્રવેશ

રમત એ દરેક યુગમાં અને દરેક દેશમાં રમાતી એવી સજીવ પ્રાણીની વિશિષ્ટતા છે. પક્ષીઓ ગાય છે તથા એકબીજાને પકડવા દોડે છે; નાનાં કુરકુરિયાં અથવા બિલાડીનાં બચ્ચાં એકબીજાની સાથે બાથબાથી કરે છે તથા દોડાદોડી કરે છે તથા વાંદરાનાં બચ્ચાં કૂદાકૂદ કરે છે તથા જોયેલી બાબતનું અનુકરણ કરે છે; આ બધામાંથી સજીવ પ્રાણીઓ પોતાની સ્વાભાવિક વૃત્તિઓને સંતોષે છે.

પ્રાચીન કાળથી રમત એ માનવીના જીવનક્રમના એક અંગ તરીકે સ્થાપિત થયેલી છે. દોડવું, કૂદવું, ફેંકવું, બાથબાથી કરવી, અકાળવું, પોતાનું ચઢિયાતાપણું બતાવવું, વગેરે વૃત્તિઓ માનવીમાં સ્વાભાવિક છે. પ્રાચીન યુગમાં આ વૃત્તિઓ જીવનની જરૂરિયાતોને પહોંચી વળવાની માનવીની અનેકવિધ પ્રવૃત્તિઓમાંથી મોટે ભાગે સંતોષાતી, પરંતુ સમયના વહેવા સાથે સમાજ જેમ જેમ વધુને વધુ વ્યવસ્થિત બનતો ચાલ્યો અને સમાજરચના બદલાતી ચાલી તેમ તેમ રમતો પણ બદલાતા સમાજને અનુરૂપ વધુને વધુ વ્યવસ્થિત તથા નિર્ણિત ખ્યેય વાળી બનતી ચાલી.

સામાન્ય રીતે શારીરિક ક્ષમતાના કાર્યક્રમમાં નીચેની પ્રવૃત્તિઓ લાભમાં માલમ પડે છે:—

૧ ફોર્મલ એસાઇનમેન્ટ્સ, ડેસ્ક વર્ક જેવા વિધિસરનો (formal) વ્યાયામ.

૨ વિવિધ પ્રકારનાં નૃત્ય.

૩ પેરેલેલ ગ્રાસ, મલખમ વગેરે જેવા સાધન પરનો તથા ગુલાંટ વગેરે જેવા સાધન વિનાનો વ્યાયામ.

૪ વ્યવસ્થિત મોટી હરોફાળો કે જેમાં દોડવા, ફેંદવા વગેરે આવે તથા મોટી રમતો જેવી કે ફૂટબોલ, ખેડ, વોલીબોલ, હોકી વગેરે હોય છે.

૫ સાદી રમતો કે જેમાં સાતતાળીની રમતો, ડંડ રમતો વગેરે ગમત ભરી નાની નાની રમતો હોય છે.

ઉપર જણાવેલી બધી પ્રવૃત્તિઓમાં ખાસ કરીને રમતો પ્રત્યેનું આકર્ષણ અગ્રેય છે. વ્યવસ્થિત તથા નિયમબદ્ધ અનાવેલી એવી મોટી રમતો (major games) આદરતાં બાકી રહેલી સાદી રમતો એ આ પુસ્તકનો વિષય છે.

સાદી રમતોને શાળાઓ, વ્યાયામશાળાઓ, આનંદસ્થાનો તથા રમતના મેદાનો પર શારીરિક ક્ષમતાના એક મહત્વના અંગ તરીકે સ્થાન આપવામાં આવે તો ઘણા લાભ મેળવી શકાય.

૧ અનેક પ્રકારની રમતો હોવાથી ગમે તે સ્થળે—મોટા મેદાનમાં, પોળોના નાનાં ચોકમાં અથવા ઓરડામાં રમાડી શકાય છે.

૨ આમાં બહુ વ્યવસ્થિત તથા ચોક્કસ નિયમોની જરૂર ન પડતી હોવાથી ગમે તેટલી સંખ્યામાં રમનારાઓને રમાડી શકાય છે.

૩ ખાસ નિપુણતાની જરૂર પડતી ન હોવાને લઈને તથા અટપટા નિયમો ન હોવાને લઈને કંઈ પણ પૂર્વ તૈયારી વિના વિદ્યાર્થીઓ, વેપારીઓ અથવા નોકરિયાત વર્ગને સરળતાથી રમાડી શકાય છે.

૪ વિવિધતા તથા આનંદ-ગમતનું તત્ત્વ આમાં ખીજી કોઈ પ્રવૃત્તિ કરતાં વધારે પ્રમાણમાં છે અને તેથી તે રમનારાઓને તરત આકર્ષે છે.

૫ નાના તથા મોટા એવા દરેક સ્નાયુસમૂહોને કસરત મળે તેવી અનેક પ્રકારની રમતોનો સમાવેશ થાય છે.

૬ જ્ઞાનતંતુઓ તથા સ્નાયુઓ વચ્ચે સુમેળ (neuro muscular co-ordination) ફળવે છે તથા ચપળતા, સમય-સૂચકતા વગેરે શક્તિઓને ખીલવે છે.

૭ રમનારાઓમાં સામાજિક ગુણો જેવા કે ખેલદિલી, વફાદારી, સંગઠન, જવાબદારીનું જ્ઞાન વગેરેને ખીલવી શકાય છે.

૮ આ રમતોની એટલી વિવિધતા છે કે અનેક પ્રકારની કુદરતી શારીરિક પ્રવૃત્તિઓનો તેમાં સમાવેશ થાય છે.

આ રમતોમાંથી જે આનંદ-ગમત ઉત્પન્ન થાય છે તે રમત દરમિયાન થોડાજ સમયમાં એકદમ વધી જાય છે અને તે કક્ષા સુધી થોડો વખતજ ટકી શકે છે અને તે પછી તેનું પ્રમાણ ઘટતું જાય છે. આ કારણને લઈને આવી રમતો ૧૦-૧૫ મિનિટ જેવા ટૂંકા સમય સુધી રમાડવાની હોય તો તે એક રમત પૂરા ઉત્સાહ તથા આનંદથી રમાડી શકાય; પરંતુ જે લાંબા સમય સુધી રમાડવાની હોય તો તે પ્રમાણે એકથી વધારે રમતો રમાડવી અને તેમાં પ્રવૃત્તિઓની વિવિધતા જેમાં હોય તેવી રમતો પસંદ કરવી.

રમતોનું વર્ગીકરણ

સાદી રમતોની એટલી બધી વિવિધતા છે કે તેમનું ચોક્કસ વર્ગીકરણ કરવું એ મુશ્કેલ છે. વર્ગીકરણ માટે પ્રચલિત એવી રીતો નીચે મુજબ છે

૧ સાધનનો દ્રષ્ટિએ.

અ સાધન વિનાની રમતો.

બ સાધનવાળી રમતો.

૧ દડા રમતો.

૨ લાકડી રમતો.

૩ મગદળા રમતો.

૪ ફેરડા રમતો.

૫ ઇતર સાધન રમતો.

૨ રમનારાઓની જાતી દ્રષ્ટિએ.

અ છોકરાઓ તથા પુરુષો માટેની.

બ છોકરીઓ તથા સ્ત્રીઓ માટેની.

૩ ઉંમરની દ્રષ્ટિએ.

અ બાળકો માટેની.

બ કિશોરો માટેની.

ક યુવંકો માટેની.

ડ પ્રૌઢો માટેની.

૪ શાળામાં ધોરણની દ્રષ્ટિએ.

અ બાળવર્ગથી ૨ જા ધોરણ સુધી.

બ ૩ જા ધોરણથી ૫ મા ધોરણ સુધી.

ક માધ્યમિક ધોરણો માટે.

ડ હાઈસ્કૂલ માટે.

ઈ કોલેજ માટે.

૫ રમતમાં રમનારાઓની સ્થિતિ-રચના દ્રષ્ટિએ.

અ રચના વિનાની.

બ રચના વાળી.

૧ કતાર રમતો (column games).

૩ વર્તુળ રમતો.

૬ સ્થળની દ્રષ્ટિએ.

અ મોટા ચોરડામાં રમવાની.

બ પોળના ચોકડામાં રમવાની.

ક મેદાનમાં રમવાની.

ડ જંગલમાં રમવાની.

૭ રમતની દ્રષ્ટિએ.

અ ચાલુ.

બ બાદ કરવાની.

ક વ્યક્તિગત.

ડ સાંધિક.

૮ રમતમાંની પ્રવૃત્તિની દ્રષ્ટિએ.

અ દોડવાની.

બ ફેંદવાની.

ક ફેંકવાની-તાકવાની.

ડ ઊંચકવાની.

ઈ ચઢવાની...વગેરે.

૯ સંતોષાતી મુખ્ય વૃત્તિઓની દૃષ્ટિએ

- અ પીરો પકડવાની વૃત્તિ.
- બ વ્યક્તિગત સ્પર્ધા વૃત્તિ.
- ક પક્ષવૃત્તિ (Team spirit).
- ઢ અભિનય તથા અનુકરણ વૃત્તિ.

૧૦ ઉપયોગમાં લેવાતી શક્તિની દૃષ્ટિએ

- અ અપગતા.
- બ ઝડપ.
- ક સહનશક્તિ.
- ઢ બળ.
- ઙ ચોક્કસપણું.

ઉપર જણાવેલી વર્ગીકરણ માટેની રીતોમાંથી કોઈ એક પ્રમાણે અથવા વધારેનાં મિશ્રણ કરી સામાન્ય રીતે વર્ગીકરણ કરવામાં આવે છે. અહીં રમતોનું વર્ગીકરણ તેમાંથી સંતોષાતી વૃત્તિ પ્રમાણે અને તે દરેક પ્રકારને ૬ થી ૯ વર્ષ; ૯ થી ૧૨ વર્ષ તથા ૧૨ વર્ષની ઉપરની ઊંમર એમ ઊંમરવાર ત્રણ વિભાગમાં વહેંચી નાખી કરવામાં આવ્યું છે. સામે આપેલા કોષ પરથી તેનો તરત ખ્યાલ આવી શકશે.

મેદાન

સાદી રમતો એટલી બધી જાતની છે કે રમત તથા રમનારની સંખ્યા બંને પર મેદાન કેટલું મોટું જોઈશે તેનો આધાર રહેલો છે. દરેક રમતના વર્ણનમાં મેદાનનું તથા તેમાં દોરવાની રેખાઓનું જે જે માપ આપવામાં આવેલું છે તે અંદાજ માપ સમજવું. વ્યવસ્થિત મોટી (major) રમતોની જેમ તેને ચોક્કસ (standard) ગણવાની જરૂર નથી. સગવડ તથા રમનારાઓની સંખ્યાના પ્રમાણમાં

સાદી રમતો

૧ પીછા પકડવાની અથવા સાતતાળી રમતો.	૨ સ્પર્ધારમતો (વ્યક્તિગત, ટુફ્ટીવાર, નથા ૬.૬.)	૩ રીલે રમતો (પસાર કરવાની હોડવાની તથા પસાર કરી હોડવાની)	૪ ધીર રમતો (નથા ગિલ્ડીદંડા, ભમરડા અને લખોટા રમતો.)	૫ બેદી રમતો	૬ અભિનય, અનુકરણ, તથા વાર્તા અને ગીત-રમતો
					૬ થી ૯ વર્ષની ઉંમર માટે

૬ થી ૯ વર્ષની ઉંમર ૬ થી ૯ વર્ષની ઉંમર ૬ થી ૯ વર્ષની ઉંમર ૬ થી ૯ વર્ષની ઉંમર
 ૯ થી ૧૨ " " ૯ થી ૧૨ " " ૯ થી ૧૨ " " ૯ થી ૧૨ " "
 ૧૨ વર્ષથી ઉપરની " ૧૨ વર્ષથી ઉપરની " ૧૨ વર્ષથી ઉપરની " ૧૨ વર્ષથી ઉપરની "

ઉપર જણાવ્યા પ્રમાણે રમતોને ઉંમરવાર વહેંચવામાં આવી છે છતાં પણ મોટી ઉંમરના વિદ્યાર્થીઓને નાની ઉંમરના વિભાગ માટેની રમતો રમાડવામાં આવે છે તો તે પૂરા ઉત્સાહથી રમી શકે છે પરંતુ આ આનંદ વધુ સમય ટકી શકતો ન હોવાથી વિવિધતા તરીકે રમાડવી.

તેમાં ફેરફાર થઈ શકે છે. અને તે માપવા માટે જે ફૂટપટ્ટી ન હોય તો પગલાં ભરીને માપ કાઢી શકાય છે. સામાન્ય રીતે એક પગલું અઢી ફૂટનું ગણવામાં આવે છે.

સાધનો

રમતોમાંથી દરેક રીતે પૂરેપૂરો લાભ ઉઠાવવો હોય તો પૂરતાં સાધનો એ અગત્યની વાત છે. જે કે ઓછાં અથવા કામચલાઉ સાધનોથી પણ આ રમતો રમી શકાય છે; પરંતુ જે પૂરતાં સાધનો હોય તો સારામાં સારી રીતે રમતો રમી શકાય છે. નીચે જણાવેલી સાધનોની યાદી દરેક સંસ્થા કે મંડળ માટે ઉપયોગી થઈ પડશે.

- ૬ ટેનીસ બોલ (અથવા લૂગડાની ગૂંથેલી દડીઓ).
- ૪ વોલીબોલ-લવા ભરવાનાં સાધનો જેવાં કે પંપ, સોયો વગેરે સાથે.
- ૨ મેડીસીનબોલ (અથવા લૂગડાના ગૂંથેલા મોટા દડા).
- ૪ કોરડા (૧૮ ઈંચ લાંબી તથા ૨૦ ઈંચ વ્યાસની હલકુ ૩ ભરેલી જનડા કપડાની અંધ કાથળી).
- ૬ આંખે બાંધવાના પાટા.
- ૧૨ ફૂટવા માટે દોરડાં.
- ૨ દરેક બાજુ લગભગ ૨૦ ઈંચ વાળો એવો ઓલટા સૂસટી કાળો તથા ધોળો રંગેલો લાકડાનો ધન.
- ૪ દોરડાં લગભગ ૧૦-૧૨ ફૂટ લાંબા.
- ૨ એક છેડે દડી બાંધેલી એવી ૧૫ ફૂટ લાંબી જનડી દોરી.
- ૪૦ નાની લાકડીઓ લગભગ ૩ ફૂટ લાંબાઈવાળી.
- ૪૦ લાડી લગભગ ૫ ફૂટ લાંબાઈવાળી.
- ૧૨ ડંબેલ્સની જોડ.
- ૧૨ મગદળની જોડ.
- ૪ જોડ બેકસીંગ ગ્લૉઝ.

૬ વાંસ.

૬ ડોલ.

૨ સિસોટી.

ચૂનો (અથવા અગ્નીદાર લાટી) રેખાઓ દોરવા માટે.

૧ ફૂટપટ્ટી.

૨ રટોપ વોચ.

૪ ગાદલાં.

દોડા પસાર કરવાની રમતોમાં વેલીખોલ કે એવા મોટા દડાને બદલે ખીન બેગ એટલે કે ચચુકા (આમલીમાંથી નીકળે છે તે)ની ભરેલી કાથળીઓ પણ ચાલી શકશે. ૧૪"×૭" જેટલા મજબૂત કાપડને લંબાણની મધ્યમાંથી વાળી એક બાજુનો થોડો ભાગ બાકી રાખી બાકીની બધી બાજુઓ સીવી દેવી. બાકી રાખેલા ભાગ (કાણા)માંથી જેટલા માર્ક શકે તેટલા ચચુકા અંદર ભરી તે ભાગને સીવી દેવો.

રમનારની સંખ્યા

દરેક રમતની ઉપર તે રમત બરાબર રમવા માટે ઓછામાં ઓછા કેટલા તથા વધારેમાં વધારે કેટલા રમનાર ભેઠશે તેની સંખ્યા લખેલી છે.

રમતની સમજ માટેની આકૃતિ:—રમત સમજાય તે માટે જે આકૃતિઓ દોરેલી છે તેમાં દરેક રમનારને ઊભેલો દર્શાવવા માટે V આકૃતિ ચિહ્ન પસંદ કરેલું છે કારણ કે 'હોશિયાર'ની સ્થિતિમાં ઊભા રહીને ત્યારે આપણા પગ તે પ્રમાણે ૪૫ અંશને ખૂલે હોય છે. આ ચિહ્નમાં જ્યાં ખૂણા બને છે ત્યાં તેની એડી એટલે કે પીઠ અને જ્યાં બે છૂટા છેડા છે તે બાજુ તેના પગને એટલે કે તે દિશામાં મૂકે છે એમ સમજવું.

રમત સંચાલન

રમત માટેનો પીરીઅડ (સમય)

કાર્મ પણ મંડળ, શાળા કે સંસ્થા માટે પહેલો પ્રશ્ન એજ રહે કે સાદી રમતના વિષય માટે કેટલો સમય રાખવો. સાદી રમતોમાં આનંદ-ગમતનું તત્ત્વ ખૂબ પ્રમાણમાં હોય છે પરંતુ તે લાંબો સમય ટકી શકતું ન હોવાથી લગભગ ૩૦ થી ૪૦ મિનિટ જેટલો સમય મોટે ભાગે સાદી રમતોના વિષય માટે પૂરતો ગણી શકાય.

કેવી રમતો રમાડવી

સાદી રમતો એ શારીરિક કળવણીનું એક અંગ હોવાથી રમતોની પસંદગી માટે જે આગતોનો ખાસ ખ્યાલ રાખવો જોઈએ. ૧ બધાને કંઈ ને કંઈ પ્રવૃત્તિ મળે તેવી રમતો અને ત્યાં સુધી પસંદ કરવી. ૨ જોરદાર (શ્રમજનક) પ્રવૃત્તિઓ જેમાં વધારે પ્રમાણમાં આવતી હોય તેવી રમતોને મહત્વ આપવું. જે કે ગોઝા જોરવાળી રમતોને પણ જરૂર પડ્યે રમાડવી.

આ ઉપરાંત એક પીરીઅડમાં જે રમતો રમાડવાની હોય તે એવી પસંદ કરવી કે જેમાં રમનારાઓની સ્થિતિ-રચનામાં

(formation) ઓછામાં ઓછો ફેરફાર કરવો પડે. એક પીરીઅડ દરમ્યાન પહેલી વર્તુલ રમત, પછી રચના વિનાની અને પછી રીલે રમત રમાડવા પ્રયત્ન કરવો એનો અર્થ યોજના શક્તિની ખામી તથા સમય તેમ જ શક્તિનો નિર્રથક વ્યય.

એજ પ્રમાણે સાધનોમાં પણ એક પીરીઅડ દરમ્યાન ઓછો ફેરફાર કરવો પડે તેવી રમતો પસંદ કરવી.

રમતોનો ક્રમ

સામાન્ય રીતે પીરીઅડ દરમ્યાન પહેલી રમત, ગમત તથા રમૂજભરી રમાડવી કે જેથી રમનારમાં પછીની રમતો માટે ઉત્સાહ જન્ય થાય. ત્યારપછી શક્ય એટલી એ કે ત્રણ વ્યવસ્થિત તથા જોરદાર એવી રમતો રમાડવી અને ત્યારપછી છેલ્લે જેમાં ખાસ વ્યવસ્થાની જરૂર ન પડે તેવી છૂટી રમતો રમાડવી.

પૂર્વ તૈયારી

ખાસ કરીને રમતોના કાર્યક્રમની સફળતાનો આધાર ફેટલેક અંશે પૂર્વ તૈયારી પર પણ છે. રમતોનો પીરીઅડ શરૂ થાય તે પહેલાંજ રમાડવાની રમતો માટેની રેખાઓ મેદાન પર દોરી રાખવી જોઈએ તથા તે માટેનાં સાધનો પણ મેદાન પર યોગ્ય સ્થાને રાખવાં જોઈએ કે જેથી રમતો શરૂ કરવામાં વિલંબ ન થાય તથા રમનારાઓમાં અવ્યવસ્થા ઉત્પન્ન થવા માટેનો અવકાશ ન રહે; તેમજ રમનારાઓ મેદાન પર આવી જાય કે તરતજ તેમને વ્યવસ્થિત રીતે ઊભા રાખી રમત સમજાવી રમત શરૂ કરી શકાય.

રમનારાઓના મોટા સમૂહનું સંચાલન

૪૦ કે તેથી ઓછી સંખ્યામાં રમનારાઓ હોય તો રમતોના સંચાલનમાં ખાસ વ્યવસ્થાશક્તિ કે નેતૃત્વશક્તિની જરૂર પડતી

નથી પરંતુ જ્યારે રમનારાઓની સંખ્યા ૬૦ થી માંડીને તે ૧૦૦-૨૦૦ અથવા તેથી પણ વધારે હોય ત્યારે આવી મોટી સંખ્યા માટેના સંચાલનમાં અનુભવ, વ્યવસ્થાશક્તિ તથા નેતૃત્વશક્તિની ખાસ જરૂર પડે છે.

સમૂહના નાના જથ્થાઓમાં વિભાગ

લગભગ ૫૦ કે તેથી વધારે રમનારાઓ હોય તો તેમને નાના જથ્થાઓમાં વહેંચી નાંખવા. દરેક જથ્થામાં ૧૦ થી ૪૦ જેટલા રમનારાને રાખી શકાય. પરંતુ સામાન્ય રીતે ૨૦ની સંખ્યા પ્રમાણસરની ગણી શકાય. આ જથ્થા પાડવાની જરૂર એ કે પીરીઅડની શરૂઆતમાં આ પ્રમાણે જથ્થા પાડ્યા પછી દરેક નવી રમત માટે વારંવાર જથ્થા પાડવાની જરૂર નહિ પડે. અને તેથી સમયનો ખૂબ બચાવ થશે.

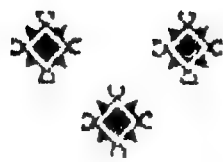
જથ્થા પાડ્યા પછી જો કોઈ રમનારાઓ કોઈ પણ સંનેઓમાં રમી શકે તેમ ન હોય તો તેમને રમત સંચાલનમાં અધિકારી અથવા મદદનીશ નીમવા. કોઈને પ્રવૃત્તિ વિના બાજુ પર બેસવા ન દેવા.

જથ્થા નાયકની પસંદગી

રમનારાઓના સમૂહના કેટલા જથ્થા તથા દરેક જથ્થામાં કેટલા જણ રહેશે તે નક્કી કર્યા પછી દરેક જથ્થા માટે એક એવા જેમનામાં સ્વાભાવિક નેતૃત્વ તથા કુનોદ માલમ પડે તેવા નાયકોને ચૂંટી કાઢવા. ત્યાર પછી સમૂહને જથ્થામાં વહેંચી નાખી દરેક જથ્થાદીદ એકેક નાયક નીમી દેવો. આ જથ્થાનાયક પોતાના જથ્થાને નવી રમતનો ખ્યાલ આપી દેશે, જથ્થાને વ્યવસ્થિત રાખશે, ઉત્સાહ જાગવશે તથા નિયમસર રમત રમાય તે ધ્યાન આપશે.

જથ્થાઓને એકઠા કરવા

પ્રથમ તો નાયકને બોલાવવાની સિસોટી સંજ્ઞા તથા જથ્થાઓને બોલાવવાની સિસોટી સંજ્ઞાનો દરેકને બરાબર ખ્યાલ આપી દેવો. ત્યાર પછી જ્યારે કોઈ પણ સ્થિતિમાં બધા જથ્થાઓને ગોઠવવા હોય ત્યારે પહેલાં તો જથ્થા નાયકને સિસોટી સંજ્ઞાથી બોલાવવા. દરેક નાયક સંજ્ઞા સાંભળતાં જ દોડતા આવે તેવો આગ્રહ રાખવો. દરેક જથ્થાને ક્યાં કઈ સ્થિતિમાં ઊભા રહેવાનું છે તેની દરેક નાયકને સમજ આપવી અને પછી તેમને તેમના જથ્થામાં જવા દેવા જે પોતાના જથ્થામાં જઈ ત્યાં બધાને સમજાવશે તથા જથ્થાને બોલાવવાની સિસોટી સંજ્ઞા થતાં જ પોતાના જથ્થાને લઈ જવાના સ્થળે દોડતા લઈ જશે. નવી રમત માટેની સમજૂતી અપાઈ ગયા પછી દરેક જથ્થાને પોતાના મેદાન પર જવાની સંજ્ઞા મળતાં જ જથ્થાનાયક પોતાના જથ્થાને દોડતા ત્યાં લઈ જશે.



દાવ આપનાર નક્કી કરવો

અથવા

દાન ઠરાવવું

દાવ આપવાની રમતોમાં રમનારાઓમાંથી કાણુ દાવ આપનાર બનશે તે નક્કી કરવાની અનેક રીતો છે જેમાંની વધારે પ્રચલિત એવી કેટલીક રીતો નીચે મુજબ છે :—

૧. બધા રમનારાઓ વર્તુળાકારે ઊભા રહેશે. શિક્ષક તરફથી સંજ્ઞા મળતાં જ બધા બે હાથે તાળી પાડશે. જેણે તાળી ઝેંદલી પાડી હશે એટલે કે જેનો અવાજ મોડો સંભળાશે તેને માથે દાવ આવશે.

૨. રમનારાઓમાંથી ગમે તે ત્રણ છાકરા વર્તુળાકારે એક બીજના હાથ પકડી ઊભા રહેશે પછી તેઓ સાથે પોતપોતાના ડાબા હાથની ચત્તી હથેલીમાં જમણા હાથની પોતાની મરજી મુજબ ચત્તી અથવા ઊંધી હથેલીથી તાળી પાડશે. જેની હથેલી બાકીના બે કરતાં જુદી હશે તે પાક્યો ગણાશે એટલે કે બે જણની જમણા હાથની હથેલી ઊંધી હોય અને એકજણની ચત્તી હોય તો તે ચત્તી હથેલી વાળો અને બે જણની ચત્તી હોય અને એક જણની ઊંધી હોય તો તે ઊંધી હથેલીવાળો પાક્યો ગણાશે અને બાકીએ જઈ બેસશે અને તેની જગ્યાએ બીજો એક રમનાર પેલા બે છાકરાઓ ભેગો ઉભેરાશે. પછી આ ત્રણ જણ ફરી અગાઉ પ્રમાણે કરશે અને એમ ઇવટે બે જણ રહેશે ત્યારે તેમાં કોઈ એક પાકી

ગએલો છોકરો ફરી જોડાઈ છેવટે બાકી રહેલા બેમાંથી એકજણ પાકી જાય ત્યાંસુધી આગળ પ્રમાણે કરશે. આમ કરતાં જે છેલ્લે બાકી રહેશે તેના માથે દાવ આવશે.

૩. ઉપર જણાવ્યા પ્રમાણે ત્રણ છોકરાને બદલે રમનારા બધા વર્તુળાકારે એકબીજાના હાથ પકડી ઊભા રહી પોતાની મરજી મુજબ જમણા હાથની ચત્તી યા ઊંધી હથેલીથી તાળી પાડશે. તેમાં જે હથેલી વાળાની વધારે સંખ્યા હશે તે પાક્યા ગણાશે અને તેઓ બાજુ પર જઈ બેસશે. બાકી રહેલા ફરી આગળ પ્રમાણે કરશે અને એમ કરતાં જે એક જણ સૌથી જુદી હથેલીવાળો રહેશે તેના માથે દાવ આવ્યો ગણાશે. જો બે જણ પાક્યા વિનાના બાકી રહેશે તો પાકી ગએલામાંથી કોઈ એકજણ તેમાં સામેલ થઈ વગર પાકેલામાંથી કોઈ એકજણ પાકે ત્યાંસુધી આગળ પ્રમાણે તાળી પાડશે. આખરે છેલ્લા બાકી રહેનારના માથે દાવ આવ્યો ગણાશે.

૪. શિક્ષક (અથવા કોઈ આગેવાન છોકરો) પોતાના એક હાથની હથેલી ઊંધી રાખી આગળ ઊંચે લંબાવશે. બધા રમનાર છોકરાઓ પોતાની એકેક આંગળી તે હથેલીની નીચે અડકાડીને રાખશે. અચાનક શિક્ષક પોતાની હથેલી બંધ કરી દેશે. હોશિયાર અને ચાલાક છોકરાઓ તરત પોતાની આંગળી ખેંચી લેશે. આ છોકરાઓ પાક્યા ગણાશે. જેમની આંગળી હથેલીમાં દબાઈ ગઈ હશે તેઓ ફરી પોતાની આંગળી આગળ જણાવ્યા પ્રમાણે રાખશે અને શિક્ષક અચાનક હથેલી દાખી દેશે. એમ આંગળી ખેંચી લેનાર છોકરાઓ પાકતા જતાં જે છેલ્લો બાકી રહેશે તેના માથે દાવ આવશે.

૫. બધા રમનાર હારમાં ઊભા રહેશે. સંજ્ઞા મળતાં થોડે દૂર નક્કી કરેલા સ્થળ (ભીંત, ગોટલો વગેરે) સુધી દોડી પાછા દોડી આવશે. જે છેલ્લો આવશે તેના માથે દાવ આવશે.

૬. રમનારાઓમાંથી કોઈ રાજી ખુશીથી પોતાને માથે દાવ માગી લેશે.

ટુકડી પાડવી અથવા ભિલ્લુ નક્કી કરવા

જે રમતો બે ટુકડી પાડીને રમવાની હોય છે તેવી રમતોમાં રમનારાઓને દરેક ટુકડીમાં સરખી સંખ્યા રહે તેમ વહેંચવામાં આવે છે. આવી ટુકડીઓ પાડવા માટે પ્રચલિત એવી કેટલીક રીતો નીચે મુજબ છે :-

૧ બધા રમનાર હારમાં તેમની ઊંચાઈના ક્રમ પ્રમાણે ઊભા રહેશે. ત્યાર પછી શિક્ષક તેમને 'દો દો ગીન્તી' એમ હુકમ આપી એક...દો; એક...દો એમ ક્રમસર સંખ્યા બોલાવશે. આ પછી બધા એક નંબરોને 'એક કદમ આગે કૂચ' એમ હુકમ આપી આગળ આવેલા બધા એક નંબરોની એક ટુકડી અને પાછળ રહેલા બધા દો નંબરોની બીજી ટુકડી એમ બે ટુકડીઓ નક્કી થશે.

૨ બધા રમનારાઓ બખ્ખેની જોડમાં બંધાઈ થોડે દૂર જઈ બીજા કોઈ સાંભળે નહિ તેમ પોતાનાં નામ કોઈ સંજ્ઞામાં પાડશે. જેમ કે પોપટ-મેના, સોનું-રૂપ, વાઘ-સિંહ વગેરે. શિક્ષક અથવા કોઈ આગેવાન જોકશે એક બાજુ ઊભો રહેશે. દરેક જોડ નામ પાડ્યા પછી વારાફરતી શિક્ષક પાસે આવી નીચે પ્રમાણે બોલશે :-

બોડ- 'ફાંડો રે લાઇ લિલ્લુઓ.'

શિક્ષક- 'અહીં ફાંડો પણ ચોંટાડો.'

બોડ-ફાઇ લો-(વાઘ) ને ફાઇ લો-(સિંહ)

શિક્ષક-(વાઘ) હોય તે આ બાજુ અને-(સિંહ) હોય તે પેલી બાજુ.

આમ શિક્ષક હાથ વડે દિશા બતાવી સંજ્ઞાવાળાં નામમાંથી એકને એક ટુકડીમાં અને બીજાને બીજી ટુકડીમાં મોકલશે. આમ વારાફરતી બધી બોડના ભાગ પડી જશે, અને બે ટુકડી નક્કી થશે.

૬. રમનારાઓ દ્વારમાં ઊભા રહેશે અને તેમાંથી હોશિયાર તથા આગેવાન એવા ફાઇ બે છોકરાઓ સામે ઊભા રહેશે. આ બે છોકરાઓ સામે દ્વારમાં ઊભેલા રમનારાઓમાંથી એકેક જણને વારાફરતી પોતાની ટુકડી માટે પસંદ કરશે. જેની જે પસંદગી કરશે તે તેને પસંદ કરનારની પાછળ જઈ ઊભા રહેશે. આમ બે ટુકડી નક્કી થશે. બે આગેવાન છોકરાઓમાંથી પહેલી માગણી ફાળ કરશે તે નીચેની ફાઇ એક રીતથી નક્કી કરવામાં આવશે.

અ શિક્ષક એક સિક્કો (પૈસો ના રૂપિયો...વગેરે) હાથમાં રાખી ઉછાળશે, જે વખતે પેલા બે આગેવાન છોકરામાંથી ફાઇ એક જણ 'ઠાંટો' કે 'છાપ' બોલશે. સિક્કો જમીન પર પડતાં જ તેણે બોલેલી બાજુ ઉપર પડે તો તેની માગણી પહેલી રહેશે; અને બે બીજી બાજુ ઉપર પડે તો બીજા છોકરા પહેલી માગણી કરશે.

બ સિક્કો ન હોય તો ફાઇના કટકા શિક્ષક ઉછાળશે અને બેમાંથી એક જણ 'ખસડો' અથવા 'ટેકરો' બોલશે. કટકા જમીન પર પડતાં જ ફાઇનાની તેણે બોલેલી બાજુ ઉપર પડી જશે તો તેની માગણી પહેલી રહેશે અને બીજી બાજુ ઉપર પડેલી જશે તો બીજા છોકરા પહેલી માગણી કરશે.

ક હીકરાના કટકાની એક બાજુ પાણી (અથવા થૂંક) વડે ભીની કરી તેને ઉઝાળવામાં આવશે, જે વખતે બેમાંથી એક જણ 'લીલ' કે 'સુક' બોલશે. કટકા જમીન પર પડતાં જેનું ખરું પડશે તેની પહેલી બાગણી રહેશે.

દાવ લેનાર ટુકડી

જે રમતોમાં કાંઈ એક ટુકડી દાવ લે છે તેવી રમતોમાં કઈ ટુકડી દાવ લેશે તે પણ ઉપર જણાવેલી ત્રણ રીતો-અ, બ તથા કઈ નક્કી થઈ શકશે.



ચાઠી માટેની શિક્ષાઓ

કેટલીક રમતો એવી છે કે તેમાં રમનારાઓને માથે ચાઠી (negative point) ચઢે છે. કેાઈ રમનારને માથે બ્યારે સામાન્ય રીતે ત્રણ ચાઠી ચઢે છે ત્યારે રમત ત્યાંથી બંધ કરી તેને ગમતભરી શિક્ષા કરવાની પ્રથા હોય છે. આ શિક્ષા થઈ ગયા પછી પાછી રમત પહેલેથી શરૂ થાય છે, એટલે કે દરેકને માથે પહેલેથી ચાઠી ગણાય છે અને આગલી રમતમાં ચઢેલી ચાઠીઓ બગી જાય છે. ચાઠી માટેની શિક્ષાના કેટલાક ગમતભર્યા વિવિધ પ્રકાર નીચે પ્રમાણે છે:

૧ જેને શિક્ષા કરવાની હોય તે સિવાય બાકીના બધા બે હારમાં ગોઠવાઈ જશે. આ બંને હાર વચ્ચે લગભગ ત્રણેક ફૂટનું અંતર રહેશે તથા બંને હાર એકબીજાની સામે ઊભી રહેશે. શિક્ષક તરફથી સંજ્ઞા મળતાં શિક્ષાવાળો છોકરો એક છેડેથી બીજે છેડે બંને હારની વચ્ચે થઈ બંને હાથથી અદ્ય વાળી દોડી જશે; જે વખતે હારમાં ઊભેલા છોકરાઓ પોતાની જગાએથી ખસ્યા વિના તેને થાપા પર ટપલી મારશે. એકવાર દોડી બીજે છેડે ગયા પછી ત્યાંથી ફરી પાછા અદ્ય વાળી દોડી મૂળ જગાએ આવી જશે. આ વખતે પણ હારમાં ઊભેલાઓ પોતાના બીજા હાથથી તેના થાપા પર ટપલી મારશે.

આ શિક્ષા વખતે શિક્ષકે ધ્યાન આપવું કે હારમાં ઊભેલાઓ જગા પરથી જરા પણ આગળ આવે નહિ તથા થાપા પર ખુલા હાથે ટપલી મારે. આ નિયમનો કાર્મ ભંગ કરે તો તેને પણ એ જ પ્રમાણે શિક્ષા કરવી.

૨ શિક્ષાવાળો ભાકરો કમરમાંથી જરા નમી હાથ ભીંત પર અથવા ટેબલ પર અથવા ઠીંગણ પર ટેકવી અહુકંડા ઊભા રહેશે. આકીના તેની પાછળ લગભગ ૨૫ ફૂટ દૂર રહેશે અને વારાફરતી દરેક ભાકરો ત્યાં ઊભા રહી તેના પાલીખાલ તાકશે. શિક્ષાવાળો ભાકરો જગાએથી હાલી કે ખસી શકશે નહિ.

૩ ઝાડની ડાળીએ અથવા એવી કોઈ રીતે લટકાવેલા દાર-ડાની નીચેના લટકતા મોડે ગાંઠ વાળી તે પર શિક્ષાવાળો ભાકરો પોતાના પગ વાળી એસી દારડું એ હાથ વડે મજબૂત પકડી ઝાલા ખાશે; જે વખતે ત્યાંથી લગભગ ૨૫ ફૂટ દૂરથી આકીના રમનારાઓ તેને વારાફરતી પાલીખાલ તાકશે.

૪ શિક્ષાવાળો ભાકરો સિવાય આકીના એક બાજુએ એસશે. શિક્ષાવાળો ભાકરો લગભગ અઢી ફૂટ લાંબી લાકડી એ હાથે પકડી જમીન પર ડાટખૂણે ઊભી રાખી તેની ટોચ પર પોતાનું કપાળ ટેકવી તેની આજુબાજુ નક્કી કર્યા મુજબ ૧૭ અથવા ૧૮ ચક્રર જલદી ફરશે અને તે પછી ત્યાંથી થોડુંદૂર અગાઉથી મંદલા રૂમાલને લેવા જશે. આમાં ચક્રર ચઢવાથી તે રૂમાલ લેવા જતાં અવવચ જ પડી જશે અને બધા માટે આનંદજનક પ્રસંગ ઉત્પન્ન કરશે.

૫ બીજી કાર્મ રમત માટેનો દાવ તેના માથે ફરોવી બીજી રમત શરૂ કરવી.

૬ નાનાં ભાકરાઓ હોય તો એક જણ હાથ વડે શિક્ષાવાળાની આંખો દાખશે અને તેના ખાખામાં (પોશમાં) ધૂળ ભરશે. તે પછી

તેને બધા મેદાન પર ચારેબાજુ ફેરવશે અને બોલતા જશે કે
 “મામાનું ઘર ફેટલે; દીવો બળે એટલે.” થોડું ફેરવ્યા પછી એક
 જગાએ ધૂળ નાખાવી દેશે અને તેને આબુઆબુ ફેરવી મૂળ જગાએ
 લાવી આંખો ઉઘડાવી તે ધૂળવાળી જગા શોધી કાઢવા
 કહેવામાં આવશે.

૭ શિક્ષાવાળો છાકરો મેદાનની વચ્ચે બે હાથ જમીન પર
 રાખી તથા બે પગ દીચણુમાંથી વાળેલા રાખી (કુતરો એસે તેમ)
 રડતા કુતરો જેવો અવાજ ત્રણ વખત કાઢશે.

૮ શિક્ષાવાળો છાકરો એક ખૂણે જઈ રહેશે; બીજે ખૂણે જઈ
 ખડખડાટ હસશે; ત્રીજે ખૂણે જઈ હોક આગળ લાંબાવી મ્હોં વડે
 સીસોટી વગાડશે. અને ચાથા ખૂણે જઈ નાચતો હોય તેમ ફરશે.



રમત સંચાલકને

(૧) રમતને એવી બનાવવી કે જેથી દરેક રમનાર પૂરેપૂરા ઉત્સાહ તથા પ્રયત્નપૂર્વક રમે.

(૨) રમતને બંને તેટલી ગમતભરી બનાવી રમનારાઓમાં રમત માટેનો જુરસો ખીલવવો.

(૩) કડક શિસ્ત તથા ઠીલી અવ્યવસ્થા એ બંને માટેના આગ્રહનો ત્યાગ કરવો અને તેને બદલે યોગ્ય છૂટછાટ તથા જરૂરી શિસ્તનો સમન્વય સાધવો.

(૪) રમત દરમ્યાન કોઈ છોકરા તરફથી તોફાનનું તત્ત્વ માલમ પડે તો તેને તરત જ દાખી દેવાને તકેદારી રાખવી.

(૫) રમતના નિયમોના કડક પાલન માટે આગ્રહ રાખવો. જ્યાં તેમાં ઠીલાશ માલમ પડે ત્યાં તેને અટકાવી ધ્યાનપૂર્વક તેને દૂર કરી ફરી રમત શરૂ કરવી.

(૬) રમતના પીરીઅડને હંમેશાં પ્રવૃત્તિમય રાખવો. એક રમત પૂરી થયે તરત ખીજી આપવી.

(૭) રમનારાઓમાં કોઈ રમત માટેનો રસ માર્યો જતો માલમ પડે કે તરત જ રમત બંધ કરી દેવી અને તેમને બીજી કોઈ રમત આપવી.

(૮) રમનારાઓને રમત માટેની કોઈ સ્થિતિ-રચનામાં કૂચ-કદમ કરતાં ગોઠવવાની જરૂર નથી. એ રીતે સમય બગાડવા તથા ઉત્સાહ મારી નાખવાને બદલે તેમને પૂરી ઝડપથી દોડતા રમત માટેના મેદાન પર રચના પ્રમાણે ગોઠવવા.

(૯) નવી રમત હંમેશાં ટૂંકમાં તથા સ્પષ્ટ રીતે સમજાવવી.

(૧૦) રમત માટેની મેદાનવ્યવસ્થા તથા સાધનો અગાઉથી મેદાન પર તૈયાર રાખવાં.

(૧૧) નિયત સીસોટી સંજ્ઞા વાગે ત્યારે રમનારાઓ તરત શાન્ત થઈ જઈ શિક્ષકની સૂચના તરફ ધ્યાન આપે તે જાતની ટેવ પાડવા માટે આગ્રહ રાખવો.

(૧૨) મેદાન પર કોઈને પણ નવરા બેસવા ન દેવા. જે ન રમી શકે તેવા હોય તેમને વ્યવસ્થા અંગેનું અથવા ગુણુ નોંધવાનું અથવા સમય જોવાનું એવું કંઈ ને કંઈ કામ સોંપવું.

(૧૩) શક્ય હોય ત્યાં કાયમી ટુકડી વ્યવસ્થા માટે આગ્રહ રાખવો અને દરેક ટુકડી પોતાનો નાયક ચૂંટી કાઢે તથા તેની સૂચનાઓનું યોગ્ય પાલન કરે તેવી ફેળવણી આપવા પ્રયત્ન કરવો.

(૧૪) રમત માટે પોતાની શક્તિના અભાવના અતિશયોક્તિભર્યા ખ્યાલના કારણે કોઈ રમનારાઓ નિરુત્સાહી રહેતા હોય અને રમતોમાં ભાગ ન લેતા હોય તો તેમને ખૂબ ઉત્તેજન આપવું તથા તે જ્યારે જ્યારે સારું રમે ત્યારે ત્યારે વખાણ કરવાં.

(૧૫) જરૂર લાગે તો રમનારાઓમાં ઉત્સાહ ઉત્પન્ન કરવા માટે શરૂઆતમાં એક બે રમતોમાં શિક્ષકે ભાગ લેવો.

(૧૬) દરેક રમનાર, રમત માટે અનુકૂળ એવો પોષાક એટલે કે અધીર્બાંધનું ખમીસ અથવા બનીઅન તથા લાફપેન્ટ કે ક્વાર્ટરપેન્ટ પહેરી રમે તે માટે શિક્ષકે અને તેટલો આગ્રહ રાખવો.

(૧૭) રમત રમ્યા પછી શક્ય હોય ત્યાં નલાવાની વ્યવસ્થા આપવી, અને તે ન બની શકે તો દરેક રમનાર પોતાના નાના સ્વચ્છ ટુવાલ વડે પોતાના શરીર પરનો પસીનો તથા ધૂળનાં રજકણો ધસીને લૂછી નાંખે તેવો નિયમ રાખવો.



સાતતાળીની રમતો

આ પ્રકારની રમતોમાં ખાસ કરીને પીછા પકડવાની (Chasing) પ્રવૃત્તિ હોય છે. એક અથવા તેથી વધારે જણા આક્રીનાગોમાંથી એક કે વધારેની પાછળ પકડવા માટે અથવા તે કારડાથી મારવા માટે દોડે છે. આ પીછા પકડવાની ક્રિયાને જુદી જુદી રમતોમાં નિયમોની જુદી જુદી ભૂમિકામાં મૂકવાથી નવીન પ્રકારની રમત જેટલો આનંદ રમનારાઓ માણી શકે છે.

સાતતાળીની જે રમતોમાં એકજણના માથે દાવ હોય છે અને તે ઓગળને પકડવા દોડે છે તેવી રમતોમાં પકડનાર જે કાઠ દોડનારને પકડી પાડે તો તે પકડનાર તેને એટલે કે પકડનારને પકડવા માટે તરત દોડી શકશે નહિ, પણ ઓગળ કાઠની પાછળ દોડ્યા પછી તેની પાછળ પડી શકશે. સાતતાળીની રમતોમાં આ નિયમની ખાસ જરૂર છે કારણ કે પકડનાર તથા પકડનાર બંને એક ઓગળની ખૂબ પાસે આવી ગયા હોય છે તથા પકડનાર દોડીને થાકી ગયેલો હોય છે.

જે સાતતાળીની રમતોમાં પકડનારના પગમાંથી અથવા માટે કાઠ નક્કી ક્રિયા હોય છે, જેમ કે શાહમૃગસાતતાળી, શિરઝુકાવ-સાતતાળી વગેરે; તેવી રમતોમાં આ ક્રિયાના ઉપયોગની લદ નક્કી

કરવી નોંધાયે. દરેક જણ વધારેમાં વધારે ફક્ત ત્રણ વખત ઉપયોગ કરી શકે એવો નિયમ રાખવો કે જેથી દોડનારા નહિ પકડાવા માટે પૂરેપૂરો પ્રયત્ન કરતા થાય. જે ત્રણથી વધારે વખત બચવાની ક્રિયાનો ઉપયોગ કરશે તેના માથે દાવ આવશે.

આ રમતો માટે સંખ્યાના પ્રમાણમાં મેદાન બહુ મોટું હશે તો પણ રમતની મજા મારી જશે. આવી વખતે રમત માટેના મેદાનની હદ અગાઉથી નક્કી કરી લેવી.

ખાસ સાધન, ખાસ પૂર્વતાલીમ તથા ખાસ નક્કી સંખ્યાની જરૂર—આ રમતોમાં પડતી ન હોવાથી કોઈ પણ પ્રસંગે તથા કોઈ પણ સંજોગોમાં આ રમતો બાળકો પૂરા ઉત્સાહથી રમી શકે છે. વળી અધીર રમતે કોઈ રમનાર બાળકો રમતમાંથી એસી જાય અથવા નવાં ઉમેરાય તો પણ રમતમાં જરા પણ ખલેલ પહોંચતી નથી.

સાત તાળીની રમતો

૬ થી ૮ વર્ષની ઉંમર માટે

૧ સાદી સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

એક જણના માથે દાવ રહેશે જે બીજાઓને પકડવા માટે દોડશે. જે પકડાશે અગર તો મેદાનની અગાઉથી નક્કી કરેલી મર્યાદાની બહાર જશે તેને માથે દાવ આવશે.

૨ ચાલ સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

આ રમત સાદી સાતતાળી પ્રમાણે જ રમાશે પરંતુ આ રમતમાં કોઈ દોડી શકશે નહિ. પકડનાર તથા પકડાનાર બધાએ ફક્ત ચાલવાનું રહેશે. જે દોડશે અથવા પકડાશે અગર

મર્યાદાની બહાર જશે તેને માથે દાવ આવશે. પકડનાર જે દોડીને પકડશે તો તે પકડનારને માથે દાવ બદલાશે નહિ પણ પેલાને માથે દાવ ચાલુ રહેશે.

૩ જોડ સાતતાળી

સંખ્યા : ૨૦ થી ૫૦

દરેક બખ્ખેની જોડમાં હાથ પકડીને ઊભા રહેશે. કોઈ પણ એક જોડના માથે દાવ રહેશે. રમત ચાલુ થતાં તે જોડ કોઈ પણ જોડને પકડવા માટે દોડશે. દરેક પોતાના સાથીનો હાથ ઝાલીને દોડશે. જે જોડ તૂટી જશે અથવા પકડનાર જોડ છૂટી પડ્યા વિના જે જોડને પકડશે તે જોડ અથવા જે જોડ મર્યાદાની બહાર જશે તેને માથે દાવ આવશે.

૪ પલાંઠી સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

સાદી સાતતાળી પ્રમાણે જ રમત રમાશે પરંતુ પકડનારના પંજમાંથી બચવા માટે દોડનારાઓને જેસી જવાની છૂટ રહેશે. આ પ્રમાણે કોઈ જેસી જનારને માથે જે પકડનાર હાથથી અડકશે તો તે જ્યાં સુધી બીજા દોડનારાઓમાંથી કોઈ તેના માથે હાથથી ન અડકે ત્યાં સુધી ઊભો થઈ દોડી શકશે નહિ. પકડનારના પંજમાંથી બચવા માટે દોડનારે પલાંઠી વાળીને જેસવું જોઈશે; તેમ નહિ એકો હશે અને પકડનાર તેને પકડશે તો તેને માથે દાવ બદલાશે.

૫ શિરઝુકાવ સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

આ રમત સાદી સાતતાળી પ્રમાણે રમાશે પરંતુ પકડનારના પંજમાંથી બચવા માટે દોડનાર જે નીચે દીચણ પર જેસી હાથ જમીન પર મૂકી માથું જમીન સુધી લઈ જાય તો તે સ્થિતિમાં પકડનાર તેને પકડી શકશે નહિ; પણ જે માથું ઊંચું કરે અને પકડનાર તેને તે સ્થિતિમાં અડકશે તો તેને માથે દાવ બદલાશે.

૬ ધુમધુમ સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—પત્થર, લોખંડ, લાકડું અથવા એવી સ્થાયી ચીજો કાઠ કાઠ ઠેકાણે હોય તેવું મેદાન. મેદાનની વચ્ચે એક બે ફૂટ ત્રિજ્યા લઈ વર્તુળ અથવા ચાર ફૂટનો ચોરસ દોરવો.

એક જણના માથે દાવ રહેશે જે દોરેલા વર્તુળમાં ઊભો રહેશે અને બાકીના મેદાનમાં આબુઆબુ ઊભા રહેશે. જેને માથે દાવ હશે તે મેદાનમાંની કાઠ પણ સ્થાયી વસ્તુનું નામ બોલશે. જેમ કે, “પત્થરની ધુમધુમ” વગેરે. હવે જે વસ્તુનું નામ બોલવામાં આવ્યું હોય તે વસ્તુને અડકવા માટે દોડનારાઓએ દોડવું પડશે. વસ્તુનું નામ બોલ્યા પછી પકડનાર પોતાના વર્તુળમાંથી બહાર નીકળી દોડનારાઓમાંથી કાઠને બોલાએલી વસ્તુને અડકતાં પહેલાં પકડશે તો તેને માથે દાવ આવશે અને ન પકડી શકે તો વર્તુળમાં પાછા આવી બીજા કાઠ વસ્તુનું નામ બોલવું અને દોડનારાઓને પકડવા માટે દોડવું. જેમ કે, “લોખંડની ધુમધુમ” વગેરે. આ પ્રમાણે રમત ચાલુ રહેશે.

૭ સ્પર્શ સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

રમનારાઓમાંથી એક જણને પકડનાર અને એક જણને દોડનાર નક્કી કરવો. બાકીના બધા મેદાનમાં ગમે ત્યાં ઊભા રહેશે. રમત શરૂ થતાં પકડનાર દોડનારને પકડવા માટે દોડશે. દોડનાર મેદાનમાં ગમે ત્યાં દોડશે અને ઊભા રહેનારમાંથી કાઠને પણ અડકશે તો તે દોડનાર બનશે અને પકડનારે હવે તેને પકડવાનો પ્રયત્ન કરવો જોઈશે. આ દોડનારની જગાએ પ્રથમનો દોડનાર ઊભો રહેશે. આ પ્રમાણે રમતાં જે પકડાઈ જશે તેને માથે દાવ બદલાશે. જે કાઠ એક ઊભા રહેનારને દોડનાર તરીકે પસંદ કરશે અને તેની જગાએ પ્રથમનો દાવ આપનાર જઈ ઊભો રહેશે.

૮ જાપાની સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

આ રમત સાદી સાતતાળી પ્રમાણે જ રમાશે પરંતુ દાવ આપનાર પકડનારના શરીરના જે ભાગને હાથથી અડક્યો હશે તે ભાગ પર ખેતાના એક હાથ રાખી પકડનારે દાવ આપવા પડશે; એટલે કે તે સ્થિતિમાં તેણે પકડવા દેડવું જોઈશે.

૯ પડછાયા સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—સૂર્યનો તાપ અથવા ચાંદની કે જ્યાં પડછાયો પડી શકે તેવું મેદાન.

એક જાળને માથે દાવ રહેશે જે બાકીનાઓમાંથી કોઈના પડછાયાને પકડવા માટે દોડશે. જેના પડછાયાને તે હાથથી અડકશે તેને માથે દાવ બદલાશે.

૧૦ તદ્દલક છાંયડો

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

મેદાન વ્યવસ્થા:—વચ્ચે ચાંદની અથવા તડકા તેમ જ બાજુ-બાજુ છાંયડો હોય તેવું મેદાન. જો તેમ ન હોય તો ચૂનાથી મેદાનની વચ્ચે ૪૦ ફૂટના અંતરે બે સમાંતર રેખાઓ રમનારાંની સંખ્યાના પ્રમાણમાં લાંબી દોરવી. તેમના છેડાને બાજુની રેખાઓથી જોડી દેવા.

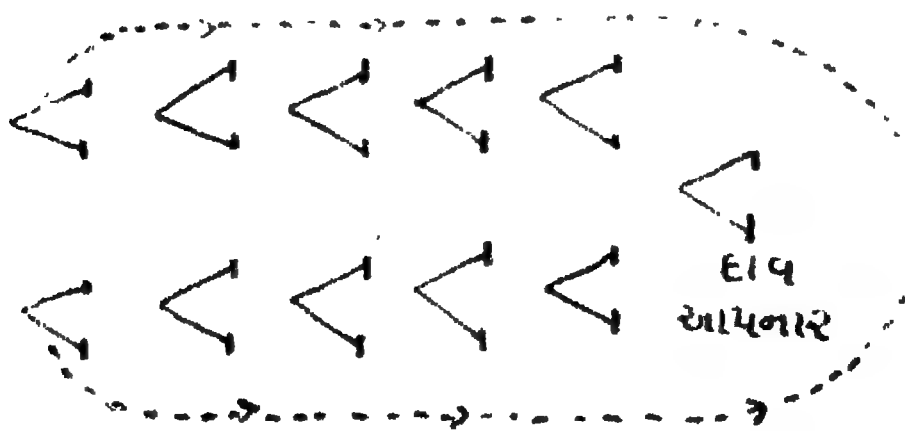
એક જાળને માથે દાવ રહેશે જે મેદાનની વચ્ચે ઊભો રહેશે અને બાકીના બધા એક સમાંતર રેખાની બાજુએ ઊભા રહેશે. હવે દાવ આપનાર જે બાજુ બધા રમનારાંનો ઊભા હશે તે બાજુ હાથથી બતાવી બરાબ વસ્તુનું નામ બોલશે અને તેની સામેની બાકી બાજુ બતાવી સારી વસ્તુનું નામ બોલશે. જેમ કે, “ આ બાજુ (રમનારાં જોની બાજુ) કાદવ અને આ બાજુ (સામેની બાજુ) કંસાર. ” અથવા “ આ બાજુ નર્ક અને આ બાજુ સ્વર્ગ. ” વગેરે. આમ

ખોલાય કે બધા ઊભેલાઓએ દોરેલા મેદાનની વચ્ચેની સામી સમાંતર રેખાની પાર ફોડી જવું જોઈશે. તે દરમ્યાન જેને દાવ આપનાર અડકી જશે તે તેની સાથે દાવ આપવા ઊભો રહેશે અને ફરી રમત સામી બાજુથી ચાલુ થશે. આ પ્રમાણે જે ઇછો પકડાશે તેને એકલાને માથે દાવ આવશે અને બાકીના સમાંતર રેખાની બહાર ઊભા રહી ફરી નવંસરથી રમત શરૂ કરશે.

૧૧ છલ્લી જોડ બહાર આવે

સંખ્યા : ૧૩ થી ૨૫

એક જણને માથે દાવ રહેશે અને બાકીના બધાની જોડમાં એક બીજાની પાછળ હરોળમાં ઊભા રહેશે. દાવ આપનાર સૌની આગળ બંને હરોળની વચ્ચે હરોળ તરફ પીડ રાખી ઊભો રહેશે. અને “છલ્લી જોડ બહાર આવે” એમ મોટેથી બોલશે, જેની સાથે છલ્લી ઊભેલી જોડનો જમણી બાજુનો ફાકરો જમણી બાજુથી અને ડાબી બાજુનો ફાકરો ડાબી બાજુ થઈ આગલો બાજુ ફોડશે અને એક આગળ આવી બંને એક બીજાના હાથ પકડવા પ્રયત્ન કરશે. પરંતુ આ બંનેમાંથી જે કાઢને પણ હાથ પકડવા પહેલા દાવ આપનાર પકડી પાડશે તે તેના માથે દાવ આવશે અને પકડનાર તેના સાથીદારની જોડે હરોળના મોખરે આવી ઊભો રહેશે, અને આ પકડનાર પ્રથમના દાવ આપનાર પ્રમાણે દાવ આપશે. પરંતુ જે દાવ આપનાર ફાઈન પકડી ન શકે તે તેના જ માથે દાવ ચાલુ રહેશે અને બહાર આવેલી જોડ હરોળના મોખરે આવી ઊભા રહેશે.



૧૨ ઉંદર ગિલાડી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૨૪

મેદાનવ્યવસ્થા:—રમનારાઓની સંખ્યાના પ્રમાણમાં ઊભા રહી શકે તેટલું મોટું વર્તુળ મેદાનની વચ્ચે દોરવું.

બે બાળકો સિવાય બાકીના રમનારાઓ એક બીજાના હાથ ઝાલી વર્તુળ પર ઊભા રહેશે. આ બે બાળકોમાંથી એકને ઉંદર કહેવામાં આવશે અને તે વર્તુળની અંદર ગમે ત્યાં ઊભો રહેશે, અને ગિલાડીના નામથી બીજાને ઓળખવામાં આવશે, જે વર્તુળની બહાર ઊભો રહેશે. રમત શરૂ થતાં ગિલાડી ઉંદરને પકડવા માટે દોડશે. વર્તુળ બનાવનાર બાળકો ઉંદરને અંદર કે બહાર જવા માટે હાથ ઓંચા કે નીચા કરી રહતો આપશે પણ ગિલાડીને જવા નહિ દે. ગિલાડીએ જોર કરી હાથ ઝાડાવી અથવા તેની ઉપર કે નીચેથી જવાનું રહેશે. ઉંદર પકડાઈ જાય ત્યારે અથવા ગિલાડી થાકી જાય ત્યારે વર્તુળ પર ઊભેલાઓમાંથી કોઈ બે બાળકોને વર્તુળની બહાર કાઢવા અને તેમને ફરીથી રમત માટે ઉંદર તથા ગિલાડી બનાવવા અને જુના ઉંદર તથા ગિલાડીને આ બાળકોની જગ્યાએ વર્તુળ પર ગોઠવી દેવા.

૧૩ અક્કલ ભૂલી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૨૪

રમનારાઓમાંથી બે સિવાય બાકીના બે વર્તુળાકારે એક બીજાના હાથ પકડી ઓંચા કરી ઊભા રહેશે. બાકી રાખેલા આ બેમાંથી એક જાણુ દાવ આપશે એટલે કે પકડનાર થશે અને બીજો દોડનાર થશે. વર્તુળની બહાર રહી દોડનાર દાવ આપનારને હાથમાં તાળી આપી વર્તુળની અંદર બહાર દોડશે. તાળી મળતાં જ દાવ આપનાર એટલે કે પકડનાર દોડનાર જે રસ્તેથી પસાર થાય તે જ રસ્તેથી દોડનારને પકડવા માટે દોડશે. દોડનાર દોડતી વખતે ‘અક્કલ ભૂલી’ એમ બોલતો રહેશે જ્યારે પકડનાર ‘નથી ભૂલી’ એમ જવાબ આપશે. જ્યારે પકડનાર દોડનારને તેના રસ્તેથી જ

દોડી પકડશે ત્યારે પકડનાર જીત્યો ગણાશે. હવે વર્તુળમાં ઊભેલા છોકરાઓમાંથી બીજા બે છોકરાઓને પકડનાર તથા દોડનાર બનાવવા અને તેમની જગાએ પહેલાંના પકડનાર તથા દોડનારને ઊભા રાખવા. બે પકડનાર છોકરો દોડનારના રમતથી પસાર થવાને બદલે બીજા કાઠ રસ્તેથી દોડે તો અથવા દોડનારને ન પકડી શકે તો દોડનાર જીત્યો ગણાશે. આમ અને ત્યારે બીજા કાઠ બે છોકરાની જગાએ વર્તુળ પર તેમને ઊભા રાખી નવા છોકરાથી રમત શરૂ કરવી.

૧૪ દોડીદાવ મેદાન અગર મોટો ગોરડો. સંખ્યા : ૧૨ થી ૨૪

મેદાનવ્યવસ્થા:—રમનારની સંખ્યાના ત્રીજા ભાગ જેટલા ફૂટની ત્રિજ્યા રાખી મેદાનમાં વર્તુળ દોરવું.

સાધન:—એક કારડો, એક સિવાય બાકીના રમનારા વર્તુળ પર અંદરની બાજુ રહે તેમ વસાડી વાળી ખેંસણ. આ બહાર રાખેલો છોકરો કારડો લઈ વર્તુળની બાજુ બેસશે અને બેસતો રહેશે કે “દમ દમ કારડો દયાવું વાળીને જુગે તેને ચમકાવું.” અથવા “આદમજી કારડો રાગે જુગે ઉસકા લાલ બરડા.” આ છોકરો જ્યારે પસાર થતો હશે ત્યારે બે બેઠેલામાંથી કાઠ છોકરો પાછળ જશે તો કારડાવાળો છોકરો તેને બરડામાં કારડો મારશે. આ પ્રમાણે પસાર થતાં કાઠ પણ બેઠેલા છોકરાની પાછળ જમીન પર ખચર ન પડે તેમ તે કારડો મૂકી ત્યાંથી આગળ વર્તુળની બાજુ બેસી એક ચક્કર લઈ કારડો પાસે આવશે. આ દરમિયાન જેની પાછળ કારડો હોય તેણે તરત કારડો લઈ કારડો મૂકનારની પાછળ મારવા દોડવું, જે વખતે કારડો મૂકનાર દોડી આ ખાલી પડેલી જગાએ બેસી જશે, અને રમત ફરી ચાલુ થશે, અને કારડો જેના હાથમાં આવ્યો હશે તે ફરશે. પણ બે કારડો જેની પાછળ મૂકાયો હોય તે છોકરાને

ખચર નહિ પડી હોય, અને ત્યાં ફારંડો મૂકનાર વર્તુળની આબુઆબુ એકવાર દોડી તે ફારંડો લઈ લેશે તો જેની પાછળ તે ફારંડો હતો તેણે પોતાની જગાએથી ઊંડી વર્તુળની આબુઆબુ એકવાર દોડી પોતાની જગાએ આવી બેસી જવું, જે દરમ્યાન ફારંડો મૂકનાર તેની પાછળ દોડી ફારંડાના મારની પ્રસાદી તેના ખરડામાં આપ્યા કરશે. ખેંસો પોતાની જગાએ આવી બેસી જાય એટલે રમત ફરીથી ચાલુ થશે, અને જેના હાથમાં ફારંડો હતો તે ફરશે.

ત્યારે ઈરાદાપૂર્વક મિત્રતાના કારણે કોઈ છોકરાઓ અમુક જ છોકરાઓની પાછળ વારંવાર ફારંડો મૂક્યા કરે તો શિક્ષક વચ્ચેથી રમત બંધ કરી તે પ્રમાણે ન કરવા છોકરાઓને સમજાવવું. અને ફારંડો લઈ જેમના હાથમાં ફારંડો ન આવ્યો હોય તેમને આપવો.

૧૫ ક્યાં છો મેદાન અથવા મોટો ચોરડો. સંખ્યા : ૧૨ થી ૨૪

મેદાનવ્યવસ્થા : — લગભગ ૧૦ ફૂટની ત્રિજ્યા લઈ વર્તુળ દોરવું.

સાધન : — આંખે બાંધવા માટે બે પાટા અથવા મોટા રૂમાલ.

બે સિવાય બાકીના રમનારાઓને વર્તુળની બહાર બે ફૂટ દૂર થોડા થોડા અંતરે બેસાડવા. બાકી રાખેલા બે જણને વર્તુળની અંદર સામસામા છેડે ડાબા રાખી બંનેની આંખે રૂમાલ બાંધી દેવા. આ બેમાંથી એક જણને પકડનાર નક્કી કરવો, જે બીજાને પકડવા માટે પ્રયત્ન કરશે. પકડનાર વારંવાર “ક્યાં છો ?” એમ પ્રશ્ન પૂછવા કરશે, જેના જવાબમાં દોડનાર “અહીં છું.” એમ જોડ્યા કરશે. આ પ્રમાણે અવાજ પરથી દિશા પારખી પકડનાર દોડનારને પકડશે. દોડનાર ત્યારે પકડાઈ જાય ત્યારે દોડનારને પકડનાર બનાવવો અને પકડનારને દોડનાર બનાવી રમત ચાલુ કરવી. તે પછી બીજા કોઈ બે છોકરાને વચ્ચે લેવા, તથા પ્રથમના દોડનાર અને પકડનારને તેમની જગાએ

એસાડી દેવા, અને રમત ફરી ચાલુ કરવી. આ પ્રમાણે બધાને વારાફરતી જોડમાં બોલાવવા. જે કોઈ હોડનાર કે પકડનાર મર્યાદાની બહાર જાય તો શિક્ષકે તેને સૂચના આપી અંદર દોરી લેવો.

આ અથવા આવી રમતોમાં અગાઉથી રમનારાઓને નંબર આપી ક્રમ પ્રમાણે વર્તુળાકારે એસાડી નંબર પ્રમાણે પકડનાર તથા હોડનાર બનાવવાથી વ્યવસ્થા સારી જળવાશે. નહિ તો બધા સાથે પકડનાર કે હોડનાર બનવા માટે વચ્ચે દોડી આવશે.

આ રમતમાં જે દુકડી પાડી વર્તુળના સામસામેના છેડે એસાડી એકના બધાને વારાફરતી પકડનાર તથા બીજીના બધાને તે પ્રમાણે વારાફરતી હોડનાર બનાવવા. પછી બીજી રમતમાં પહેલી દુકડીનાને વારાફરતી હોડનાર તથા બીજી દુકડીનાને વારાફરતી પકડનાર બનાવવા. પકડનાર જે અગાઉથી નિયત સમયની મર્યાદામાં પકડી શકે તો તે દુકડીને એક ગુણુ અને ન પકડી શકે તો સામી દુકડીને એક ગુણુ આપવો. જે દુકડીના ગુણુનો સરવાળો વધારે થાય તેને વિજયી ગણવી. આ પ્રમાણે દુકડીની હરીફાઈના તત્ત્વ ઉપર રમાડવાથી વધારે વ્યવસ્થા, આનંદ તથા ઉત્સાહ ઉત્પન્ન કરી શકાશે.

સાતતાળીની રમતો

૯ થી ૧૨ વર્ષની ઉંમર માટે

૧૬ અનુકરણ સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

એક જણને માથે દાવ રહેશે જે કોઈ પણ પ્રકારની હોડ જેવી કે લંગડી હોડ, અથવા કૂદકા હોડ, અથવા દેડકાકૂદ હોડ, અથવા ચોપગી હોડ વગેરેમાંથી એક પ્રકાર ફરી બતાવશે જે મજબબ બાપીનાઓએ હોડવાનું

રહેશે, અને તે હોડ પ્રમાણે દાવ આપનાર સાતતાળી પ્રમાણે પકડવા નીકળશે. જે પકડાશે, અથવા તે પ્રમાણે નહિ હોડે, અથવા મર્યાદાની બહાર જશે તેને માથે દાવ બદલાશે, જે બીજા કોઈ પ્રકારની હોડ તેના દાવ પૂરતી નક્કી કરી બીજાઓને પકડવા નીકળશે.

૧૭ ખોડીઆ પાડો

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

આ રમત સાતતાળી પ્રમાણે રમાશે. પણ જેને માથે દાવ હશે તેનો હાથ તે જ બાબુના હીચણ સાથે આંધવો, અથવા તે હાથ વડે તે હીચણનો નીચેનો ભાગ પકડી રાખશે, અને તે સ્થિતિમાં પકડવા હોડશે.

૧૮ પીછે હોડ સાતતાળી

સંખ્યા: ૧૨ થી ૪૦

સાદી સાતતાળી પ્રમાણે રમાશે, પરંતુ પકડનાર તથા હોડનાર બધા જ અવળી હોડ—પીછે હોડ હોડશે. કોઈ આગળ દોડી શકશે નહિ. જે પકડાશે અથવા આગળ દોડશે તેને માથે દાવ આવશે.

૧૯ કાનપકડ સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

સાદી સાતતાળી પ્રમાણે રમાશે, પરંતુ પકડવા જનાર પોતાના બંને હાથથી અવળા સવળી કાન હાથ આગળથી વાળી પકડશે અને તે સ્થિતિમાં કાન પકડેલા રાખી બાકીનાઓને પોતાની કોણી વડે અડકવા હોડશે. જેને તે રીતે એ અડકશે તેને માથે દાવ આવશે.

૨૦ શાહમૃગ સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

સાદી સાતતાળી પ્રમાણે જ દાવ આપનાર બીજાઓને પકડવા હોડશે. પકડનારના પંખમાંથી બચવા માટે હોડનાર જમણા પગ ઊંચો કરી જમણા હાથને તે પગની જમણી બાબુ થઈ હીચણની નીચેથી લઈ તે હાથથી નાક પકડેલી સ્થિતિમાં ઊભો રહી શકશે.

આ સ્થિતિમાં હશે તો પકડનાર તેને પકડી નહિ શકે. પણ જો આ સ્થિતિ નહિ હોય અથવા તે સ્થિતિમાંથી તે પડી જશે, અને દાવ આપનાર તેને ચડી જશે તો તેને માથે દાવ આવશે.

૨૧ કેમીક સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૮૦

સાદી સાતતાળી પ્રમાણે જ રમાશે, પરંતુ દરેક વખતે રમત શરૂ થતાં પહેલાં જેને માથે દાવ હશે તે કાઈ પણ ખેતાની મરજી મુજબની વિચિત્ર સ્થિતિ બતાવશે. જે સ્થિતિનો ઉપયોગ હોડનાર પકડનારના પંજનમાંથી અથવા માટે તેને માથે દાવ રોંડે ત્યાં સુધી કરી શકશે.

૨૨ પીઠ સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૮૦

સાદી સાતતાળી પ્રમાણે જ રમાશે, પરંતુ પકડનારના પંજનમાંથી અથવા માટે હોડનાર કાઈ બીજા હોડનારની પીઠ સાથે ખેતાની પીઠ અડકાડી દેશે તો જ્યાં સુધી ખેતની પીઠ અડકેલી હશે ત્યાં સુધી તે ખેત પકડનારના પંજનમાંથી મુક્ત રહેશે.

૨૩ ઘુંટી સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૮૦

પીઠ સાતતાળી પ્રમાણે જ રમાશે, પરંતુ પીડને પીઠ અડકાડવાને બદલે આ રમતમાં કાઈ બે જણ અરસપરસ અને પગની ઘુંટી પકડશે તો તેમની તે સ્થિતિ દરમ્યાન તે ખેત પકડનારના પંજનમાંથી મુક્ત રહેશે.

૨૪ વસ્તુ સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૮૦

સાધન:—સહેલાઈથી પસાર કરી શકાય તથા દૂરથી હાથમાં જોઈ શકાય તેવી કાઈ વસ્તુ જેવી કે ડંખેદસ, અથવા નાના મગદળા વગેરે.

એક જાણુને માથે દાવ રહેશે. દોડનારાઓમાંથી કોઈ એકના હાથમાં વસ્તુ રહેશે, જેને પકડવા માટે દાવ આપનાર દોડશે. આ દોડનાર પકડનારના પગમાંથી બચવા માટે તે વસ્તુ બીજા કોઈને આપી શકશે, અને પકડનારે જેના હાથમાં તે વસ્તુ હોય તેને જ પકડવા માટે દોડવું જોઈશે. આમાં વસ્તુ ફેંકી શકાશે નહિ, પણ હાથોહાથ પસાર કરવી પડશે.

૨૫ વચ્ચે પસાર સાતતાળી

સંખ્યા: ૧૨ થી ૪૦

આ રમતમાં દાવ આપનાર બાકીનાઓમાંથી કોઈ એક તરફ આંગળી કરી તેને પકડવા દોડશે. આ દોડનાર અને પકડનાર વચ્ચેથી જે કોઈ પસાર થઈ જશે તો પકડનાર તે પસાર થનારની પાછળ પકડવા માટે દોડશે. આ પ્રમાણે પકડનારે પોતાની અને દોડનારની વચ્ચેથી પસાર થનારને પકડવાનો રહેશે, અને તે પ્રમાણે જે પકડાશે તેને માથે દાવ આવશે.

૨૬ આંધળી લંગડી સાતતાળી

સંખ્યા: ૧૨ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—લગભગ ૪૦ ફૂટનો એક ચોરસ દોરવો, કે જેમાં રમત રમાશે.

સાધન:—આંખે બાંધવા માટે એક પાટો અથવા મોટો રૂમાલ.

એક જાણુને માથે દાવ રહેશે જેને આંખે પાટો બાંધી આંધળો બનાવવામાં આવશે, અને તે બીજાઓને પકડવા માટે દોરેલી મર્યાદામાં ફરશે. બાકીના બધા એક પગ પર લંગડી લઈ દોડશે. દોરેલી ચોરસ મર્યાદાની બહાર દોડનારા જઈ શકશે નહિ. જશે તો તેને માથે દાવ આવશે. જે દોડનારનો લંગડી માટે ઊંચો કરેલો પગ જમીન પર પડી જશે તેણે જ્યાં સુધી તે દાવ આપનારનો દાવ

ચાલુ રહે ત્યાંસુધી તે જગાએ સ્થિર ઊભા રહેવું પડશે. આ પ્રમાણે દાવ આપનારથી જે કાઈ પકડાશે તેને માથે દાવ આવશે.

૨૭ દશ કદમ મેદાન અથવા મોટો ઓરડો. સંખ્યા: ૧૨ થી ૨૪

મેદાનવ્યવસ્થા:—લગભગ ૧૦ ફૂટની ત્રિજ્યા લઈ મોટું વર્તુળ અને વચ્ચે ૩૧ ફૂટની ત્રિજ્યા લઈ નાનું વર્તુળ દોરવું.

સાધન:—આંખે આંધવા માટે પાટો અથવા રૂમાલ.

એક જણને માથે દાવ રહેશે જે વર્તુળની મધ્યમાં ઊભો રહેશે અને બાકીના નાના વર્તુળ પર પાસે પાસે ઊભા રહેશે. વચ્ચે ઊભેલા દાવ આપનારને આંખે પાટો આંધી આંધળો બનાવવો, જે રમત શરૂ થતાં પોતાની જગાએ બે ફૂટડી ફરી 'થોભો' બોલશે; આ દરમ્યાન બાકીના બધા મોટા વર્તુળની હદની અંદર ગમે ત્યાં દોડી જશે, અને 'થોભો' બોલાતાં જ્યાં હોય ત્યાં સ્થિર થઈ ઊભા રહેશે. પછી કાઈ જગાએથી ખસી શકશે નહિ. હવે દાવ આપનાર ઈચ્છા મુજબ દિશામાં દશ પગલાં ચાલશે, અને તે દરમ્યાન જે કાંઈને તે પકડશે તો તેને માથે દાવ આવશે. દાવ આપનાર ગમે તેટલાં પગલાં ગમે તે દિશામાં ચાલી શકશે; ફક્ત કુલ દશ પગલાંનો તેને હકક રહેશે. આ પ્રમાણે પગલાં ભરતાં તે મોટા વર્તુળનો બહાર જાય તો શિક્ષકે તેને તે બાબત સૂચના આપી દિશા બદલવા કહેવું. જે દશ કદમ સુધીમાં તે કાંઈને પકડી ન શકે તો ફરી તેને માથે દાવ ચાલુ રહેશે.

૨૮ મદારી સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૦ થી ૨૫

સાધન:—લગભગ ૬ થી ૮ ફૂટ જેટલું લાંબું દોરડું.

રમનારાઓમાંથી એક જણ દાવ લેશે જે મદારી કહેવાશે, અને તે દોરડાનો એક છેડો હાથમાં રાખી મેદાનમાં દોડશે. બાકીના આ દોરડાને પકડવા માટે તેની પાછળ દોડશે. કાંઈ દોરડા પર પગ મૂકી શકશે નહિ; પણ દોરડું હાથથી પકડી લેવું પડશે. મદારી દોરડું વીંઝી શકશે નહિ. જે દોરડું પકડશે તે પાછો મદારી બનશે.

૨૯ ચૂંટી સાતતાળી

સંખ્યા: ૧૨ થી ૨૪

મેદાનવ્યવસ્થા:—મેદાન પર એક બાજુએ રમનારની સંખ્યાથી બમણા ફૂટ લાંબી સીધી રેખા દોરવી. આ રેખાની સામે લગભગ ૮ થી ૧૦ ફૂટના અંતરે અને પાછળ લગભગ ૫૦ ફૂટના અંતરે એકેક સમાંતર રેખા દોરવી. આ બધી રેખાઓના છેડાને બાજુની રેખાથી જોડવા.

અંતિમ રેખા

Λ Λ Λ Λ Λ Λ Λ Λ Λ Λ રમનાર

V

દાવ આપનાર

દાવ આપનાર એક જણ સિવાય બાકીના વચ્ચેની રેખા પર આગળની રેખા (લગભગ ૮ ફૂટના અંતરે દોરેલી) તરફ મોં રાખી એક કતારમાં એક બીજાના હાથ ઝાલી ઊભા રહેશે. દાવ આપનાર તેમની સામે મોં રાખી આગળની રેખા પર ગમે ત્યાં ઊભો રહેશે.

રમત શરૂ થતાં જમણી બાજુનો પહેલો ઊભેલો નંબર ' પીન્ચ ' એવી ખૂમ પાડશે, અને બીજા નંબરનો પોતે પકડેલો હાથ દાખશે. હાથ દખાતાં બીજો નંબર ત્રીજા નંબરનો હાથ દાખશે. આ પ્રમાણે દરેક પોતાનો જમણો હાથ દખાતાં ડાબા હાથથી દાખવાની ક્રિયા પસાર કરશે. છેલ્લા નંબરનો હાથ દખાતાં તે ' ચો ' એવી ખૂમ પાડશે. આ ખૂમ પડતાં જ કતારમાં ઊભેલા બધા હાથ છોડી દર્ધ પાછળ ફરી ૫૦ ફૂટ દૂર દોરેલી રેખાની પાર જવા માટે દોડશે, જે વખતે દાવ આપનાર આ બધા દોડનાર તે રેખા પસાર કરે તે પહેલાં પકડવા માટે દોડશે. જે પકડાશે તે બધા દાવ આપનારની સાથે પકડવામાં જોડાશે, એટલે કે આગળની રેખા પર તેની સાથે ઊભા રહેશે, અને બાકીના પાછા ફરી વચ્ચેની રેખા પર પહેલાંની જેમ જોડવાઈ જશે. આમ ફરી રમત ચાલુ થશે પણ આ વખતે ડાબા હાથનો પહેલો નંબર ' પીન્ચ ' બોલશે, અને હાથ દાખવાની ક્રિયા જમણા હાથ તરફ પસાર કરશે, અને જમણા હાથે પહેલો નંબર ' ચો ' બોલશે, જે સાથે પકડનાર તથા દોડનાર બધા દોડશે. આ પ્રમાણે રમતાં જે છેલ્લો પકડાયા વિના રહેશે તે એકલો નવી રમત માટે દાવ આપનાર બનશે, અને ફરી રમત શરૂ થશે. દોડતી વખતે કોઈ બાજુની રેખાઓની બહાર જશે તો પકડાયો ગણાશે.

આ રમતમાં દાવ આપનાર દાખવાની ક્રિયા ક્યાં સુધી પહોંચી છે તે જાણી ન શકે તે માટે દરેક જણ પોતે પકડેલો હાથ પોતાની પાછળ રાખી શકશે. વળી બાળકો બરાબર રમત રમતા થઈ જાય ત્યારે આ દાખવાના પ્રવાહને થોડી સેકન્ડ કોઈને રોકી રાખવો હોય તો રોકવાની છૂટ આપવાથી આ રમતમાં બાળકોને ચોર મજા આવશે.

૩૦ પશુ સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—એક બીજાથી લગભગ ૪૦ ફૂટના અંતરે બે સમાંતર રેખાઓ દોરવી જેની લંબાઈ બધા રમનાર સરળતાથી

ઊભા રહી શકે તેટલી રાખવી. અને તેમના છેડાને આજીની રેખાથી જોડી દેવા.

દાવ આપનાર એક સિવાય બાકીના બધા એક રેખા પર એક હારમાં ઊભા રહેશે અને તેઓ દરેક પોતાને માટે કાંઈ પશુનું નામ ધારી લેશે. દાવ આપનાર સામે દોરેલી બીજી રેખા પર ઊભો રહેશે. રમત શરૂ થતાં દાવ આપનાર મોટેથી કાંઈ એક પશુનું નામ બોલશે. બોલાએલા પશુનું નામ જેમણે ધાર્યું હશે તેઓ પોતાનું નામ બોલાતાં દોડી સામેની રેખાને પગથી અડકી પાછા ફરી પોતાની રેખા પર પાછા આવશે. આ દરમ્યાન જેને માથે દાવ છે તે પણ દોડી, સામે બાકીના જે રેખા પર ઊભેલા છે તે રેખાને અડકી પાછો ફરી જે બોલાએલાં પશુઓ પાછાં ફરતાં હશે તેમાંથી કાંઈને, તે પશુ પોતાની રેખા પર પાછું આવી જાય તે પહેલાં અડકશે તો તેને માથે દાવ આવશે. આ પકડનાર તથા પકડનાર બંને પોતાની જગા અરસપરસ બદલશે અને ફરી રમત શરૂ થશે, જે વખતે જેમનાં નામ બોલાયાં હતાં તે પશુઓ પોતાની મરજી મુજબ નામ બદલી શકશે. જો દાવ આપનારથી બોલાએલા નામ વાળું કાંઈ પશુ ન હોય તો દાવ આપનાર બીજું નામ બોલશે.

૩૧ પક્ષી સાતતાળી

આગળની રમત પ્રમાણે જ પણ પશુબદ્ધેપક્ષીનું નામ ધારવું.

૩૨ ફૂલ સાતતાળી

આગળની રમત પ્રમાણે જ પણ ફૂલનું નામ ધારવું.

૩૩ તાળી સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—લગભગ ૫૦ ફૂટના અંતરે બે સમાંતર રેખાઓ દોરવી, અને તેના છેડાને આજીની રેખાથી જોડી દેવા.

બધા રમનારાઓની બે ટુકડી પાડવી અને દરેક ટુકડી એકેક પ્રસ્થાન રેખા પર હારમાં ઊભી રહેશે. બંને ટુકડી પોતાના મોં એક બીજાની સામે રાખશે. હવે એક ટુકડીના બધા રમનારા

પોતાનો જમણો હાથ આગળ લાંબાવી રાખશે, જ્યારે બીજી દુકડીનો પહેલો ઊભેલો નંબર પોતાની જગાએથી દોડી સામેની દુકડીના કાર્પ પણ છોકરાના લાંબા કરેલા હાથને તાળી આપી તરત પાછો દોડી પોતાની રેખા પર આવી જશે. જો આ દરમિયાન તાળી મળનાર છોકરો તેને રેખા પર પહોંચ્યા પહેલાં પકડી પાડે તો તે તાળી આપનાર છોકરો તેનો કેદી થશે, એટલે કે તેની પાછળ જઈ ઊભો રહેશે. અને જો નહિ પકડી શકે તો તાળી મળનાર છોકરો તાળી આપનારનો કેદી થશે, એટલે કે તે તાળી આપનારની પાછળ જઈ ઊભો રહેશે. હવે હાથ લાંબાવવાની ક્રિયા બીજી દુકડી કરશે અને પહેલી દુકડીનો પહેલો નંબર આગળ પ્રમાણે તાળી આપવા દોડશે. આ પ્રમાણે બંને દુકડીના ભિલ્લુઓ વારાફરતી ક્રમ પ્રમાણે તાળી આપવા દોડશે, અને કાં તો કેદી પકડી લાવશે અગર સામા હરીફનો કેદી થશે. જો કાર્પ રમનારે પોતે એક અથવા વધારે કેદી બનાવ્યા હોય અને પછી જો તે પોતે સામી દુકડીનો કેદી થશે તો તેની સાથે તેના બનાવેલા કેદીઓ છૂટા થઈ જશે અને પોતપોતાની જગાએ જઈ ઊભા રહેશે. આ પ્રમાણે બધાની દોડવાની વારી આવી ગયે જે દુકડીમાં સંખ્યા વધારે હશે તે દુકડી જીતી ગણાશે.

૩૪ સંજ્ઞા સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—લગભગ ૫૦ ફૂટના અંતરે બે સમાંતર રેખાઓ દોરવી, જેની લંબાઈ રમનારની સંખ્યા જેટલા ફૂટ જેટલી રાખવી. તેમના છેડાને બાબુની રેખાથી જોડી દેવા.

રમનારાઓની બે દુકડી પાડવી. દરેક દુકડી એકેક રેખા પર હારમાં ઊભી રહેશે. બંને દુકડી પોતાનું મોં એક જ દિશા તરફ રાખશે, એટલે કે એક દુકડી આગલી સમાંતર રેખા પર અને બીજી પાછલી રેખા પર રહેશે. રમત શરૂ થતાં પાછલી દુકડીના ભિલ્લુઓ એક બીજાના હાથ પકડી હારમાં આગળ ચાલશે. જ્યારે આ દુકડી આગલી દુકડીથી લગભગ ચારેક ફૂટના અંતરે રહેશે ત્યારે શિક્ષક

સિસોટી વગાડશે જેની સાથે પાછલી ટુકડી તરત પાછી ફરી પોતાની રેખાની બહાર જવા દોડશે, અને આગલી ટુકડી પાછળ ફરી તેઓ રેખા પર પહોંચે તે પહેલાં પકડવા માટે દોડશે. જે પકડાઈ જશે તે અથવા જે બાબુની રેખાની બહાર જશે તે રમતમાંથી બાદ થશે. હવે બંને ટુકડી પોતપોતાની જગાએ જઈ પ્રથમ કરતાં ઊલટી દિશામાં મોં રાખશે. હવે પહેલાં સ્થિર ઊભેલી ટુકડી આ વખતે ચાલશે અને બીજી ટુકડી સ્થિર ઊભી રહેશે અને અગાઉ પ્રમાણે રમત રમાશે. આ પ્રમાણે વારાફરતી બંને ટુકડી પકડનાર તથા દોડનાર બનશે. જે ટુકડીના બધા ભિલ્લુઓ બાદ થશે તે ટુકડી હારી ગણાશે.

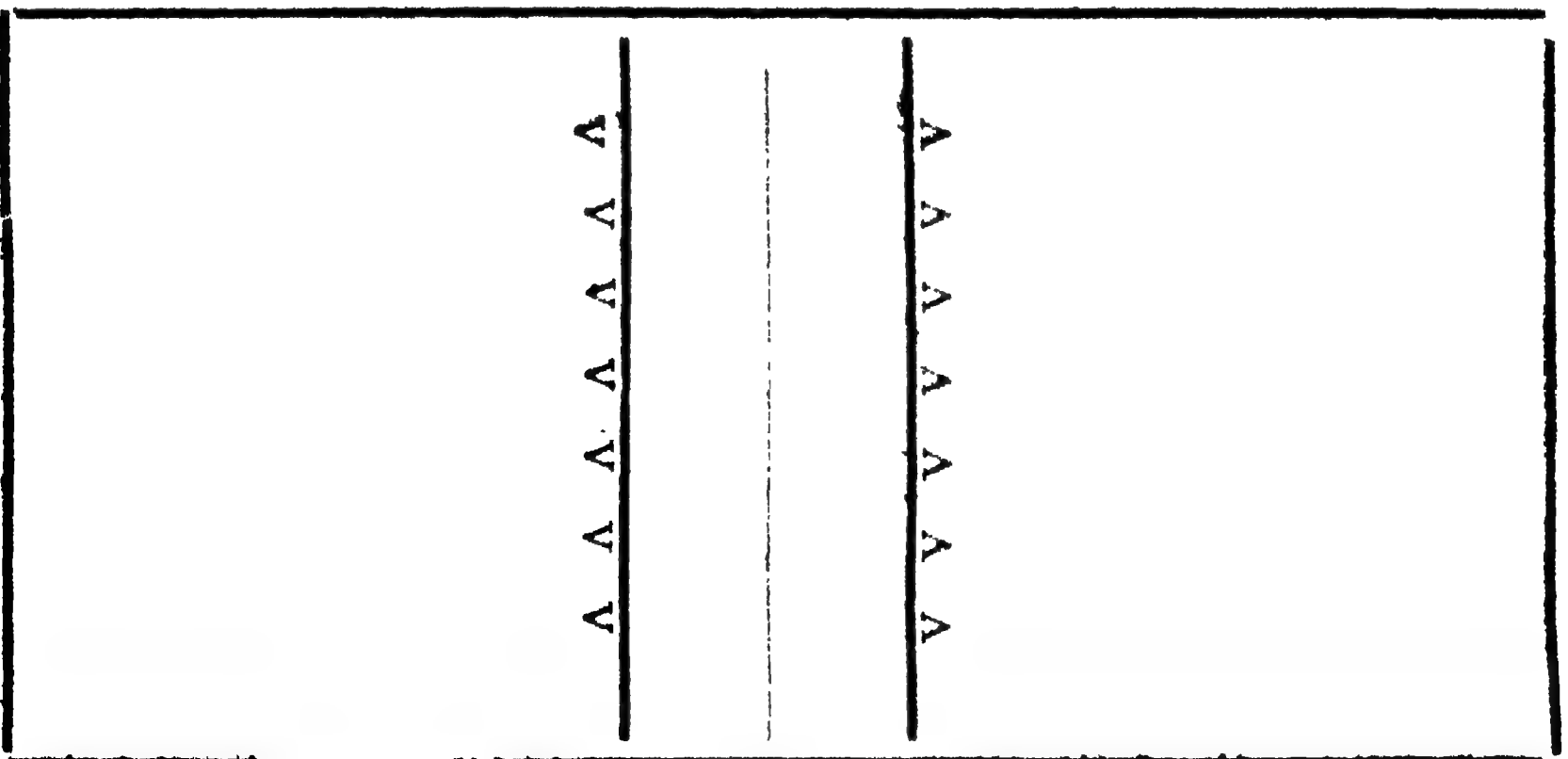
૩૫ પવન ચક્કી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

મેદાન વ્યવસ્થા:—મેદાનમાં વચ્ચે રમનારાઓની સંખ્યા જેટલા ફૂટ લાંબી રેખા દોરવી અને તેની બંને બાજુએ દોઢ ફૂટ દૂર એકેક તથા લગભગ ૫૦ ફૂટ દૂર બીજી એકેક સમાંતર રેખાઓ દોરવી. આ બધીય રેખાઓના છેડાને બાબુની રેખાઓથી જોડવા.

મધ્ય

.....૫૦'.....રેખા.....૫૦'.....



૪

શિક્ષક

રમનારાઓની બે સરખી ટુકડી પાડવી જેમાંની દરેકને મધ્ય રેખાથી દોઢ ફૂટના અંતરે દોરેલી બંને બાજુની સમાંતર રેખાઓ પર હારમાં ઊભી રાખવી. હવે શિક્ષકે મધ્ય રેખાના એક છેડા પર ઊભા રહી પોતાના એક હાથને ઘડીઆળના કાંટાની (clockwise) દિશામાં ગોળ ચક્કર ચક્કર ફેરવવો અને કોઈ પણ ટુકડી તરફ હાથ સીધો રાખી ગતિ અટકાવવી. તરત જ આ ટુકડી પાછળ ફરી જઈ પોતાની તરફની ૫૦ ફૂટ દૂર દોરેલી રેખાની પેલી પાર જવા માટે દોડશે જે વખતે બીજી ટુકડી આ ટુકડીના ભિદ્ધુઓ તે રેખા ઓળંગે તે પહેલાં પકડવા માટે દોડશે. રેખા ઓળંગતાં પહેલાં જેટલા પકડાશે અથવા તે બાજુની રેખાઓની બહાર જશે તેટલા રમતમાંથી બાદ થયા ગણાશે અને બહારની બાજુએ બેસી જશે. બાકીના પાછા હતા ત્યાં ગોઠવાઈ જશે અને ફરી રમત ચાલુ થશે. આ પ્રમાણે રમતાં જે ટુકડીના બધા ભિદ્ધુઓ બાદ થશે તે ટુકડી હારી ગણાશે. અને સામી ટુકડીમાં જેટલા હરીફો બાકી હશે તેટલા ગુણથી સામી ટુકડી જીતી ગણાશે.

૩૬ દિવસ ને રાત

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—ઉપરની ‘ પવન ચક્કી ’ની રમત પ્રમાણે જ.

સાધન:—ત્રણ બાજુ કાળી તથા ત્રણ બાજુ ધોળી એવો રંગેલો લાકડાનો નાનો ધન (બ્લોક).

આ રમત પવન ચક્કી પ્રમાણે જ રમાશે પણ હાથ ફેરવવાને બદલે એક ટુકડીને ‘દિવસ’ અને બીજીને ‘રાત’ એવું નામ આપવું. હવે શિક્ષકે કાળો-ધોળો રંગેલો લાકડાનો ધન મધ્ય રેખા પર ઉછાળવો. જે ધોળી બાજુ ઉપર પડે તે ‘દિવસ’ ટુકડી પાછળ ફરી દોડશે અને ‘રાત’ ટુકડી પકડવા દોડશે; અને જે કાળી બાજુ ઉપર પડશે તે ‘દિવસ’ ટુકડી ‘રાત’ ટુકડીને પકડવા દોડશે.

૩૭ કાગડા.....કાબર

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—‘ પવન ચક્રી ’ની રમત પ્રમાણે જ.

આ રમત પણ ‘ પવનચક્રી ’ પ્રમાણે જ રમાશે, પરંતુ આમાં શિક્ષક હાથ ફેરવવાને બદલે એક ટુકડીને કાગડા અને બીજીને કાબર એમ નામ આપશે. હવે શિક્ષક મોટેથી કા...એમ લંગાવી અંતે ‘ બર ’ અથવા ‘ ગડા ’ બોલશે. જે ટુકડીનું નામ બોલાય તેણે પાછળ ફરી દોડી જવું અને બીજીએ પકડવા દોડવું.

આ રમતમાં બે શિક્ષક ‘કા...ગળ’ અથવા ‘કા...સમ’ એમ બોલે તો કાદળે દોડવાનું નહિ. જે મધ્ય રેખા ઝોળાંગશે તે બાદ ગાળાશે.

આ રમતથી બાળકો સાંભળવામાં મદદ કરનારા જ્ઞાનતંતુઓ તથા સ્નાયુઓ વચ્ચે સુમેળ સંબંધ તથા તેમાં ત્વરિત ગતિ ફળાવી શકે છે. જ્યારે આગલી બે રમતોથી બેવામાં મદદ કરનારા જ્ઞાનતંતુઓ તથા સ્નાયુઓ વચ્ચેનો સંબંધ ફળવાય છે.

૩૮ પવન અને ફૂલ

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—ત્રગભગ ૫૦ ફૂટના અંતરે બે સમાંતર રેખાઓ મેદાનમાં દોરવી. આ રેખાઓના છેડાને બાજુની રેખાઓથી બેંડી દેવા.

રમનારાઓની બે સરખી ટુકડી પાડવી. બંને ટુકડીને સામસામે દોરેલી સમાંતર રેખા પર ઊભી રાખવી. એક ટુકડીને ‘ પવન ’ નામ આપવું અને બીજીને ‘ ફૂલ ’ નામ આપવું. હવે ‘ ફૂલ ’ ટુકડી ‘ પવન ’ ટુકડી બણી ન શકે તેવી રીતે કાદ એક ફૂલનું નામ

પસંદ કરશે. શિક્ષકની સંજ્ઞા મળતાં 'ફૂલ' ટુકડી આગે ફૂચ કરશે અને પવન ટુકડીની સામે લગભગ પાંચ ફૂટના અંતરે એક હારમાં ઊભી રહેશે. 'પવન' ટુકડીના ભિદ્ધુઓ વારાફરતી જુદાં જુદાં ફૂલનાં નામ બોલશે. જ્યારે 'ફૂલ' ટુકડીએ ધારેલું ફૂલ બોલાશે ત્યારે 'ફૂલ' ટુકડી પાછળ ફરી પોતાની રેખા તરફ દોડી જશે અને 'પવન' ટુકડી તે પોતાની રેખા પર પહોંચે તે પહેલાં તેમને પકડવા માટે દોડશે. જેઓ પકડાઈ જશે તે રમતમાંથી બાદ થશે. આ પ્રમાણે બીજી નામ ધારી ફરી રમત ચાલુ થશે અને એમ 'ફૂલ' ટુકડીના અર્ધાં ભિદ્ધુઓ બાદ થયે રમત પૂરી થશે. હવે 'પવન' ટુકડી 'ફૂલ' ટુકડી બનશે અને 'ફૂલ' ટુકડી 'પવન' ટુકડી બનશે અને ફરી રમત ચાલુ થશે જેમાં પાછા બાદ થયેલાં બાળકો પોતાની ટુકડીમાં આવી જશે.

૩૯ ચાર સિપાહી સાતતાળી

સંખ્યા : ૨૪ થી ૪૦

જે સિવાય બધા રમનારને ચાર ચારની હારમાં એક બીજાના હાથ ઝાલી ઊભા રાખવા. દરેક હાર વચ્ચે તથા એક હારના દરેક બાળક વચ્ચે લગભગ ૨૦ થી ૩ ફૂટ જેટલું અંતર રાખવું. બહાર રાખેલા બેમાંથી એક સિપાહી ગણાશે અને બીજો ચોર ગણાશે. બંને ને સામસામી બાજુએ ઊભા રાખવા. સિપાહી ચોરને પકડવા દોડશે. રમત દરમિયાન શિક્ષક તરફથી 'દૈને રૂબ' એવો હુકમ અથવા સિસોટીની સંજ્ઞા મળતાં કતારમાં ઊભા રહેલા બધા છોકરા જમણી બાજુ ફરી જઈ આજુબાજુના છોકરાઓના હાથ પકડી લેશે. આથી દરેક હારની વચ્ચેની જગા (ગલીઓ) ની દિશા બદલાઈ જશે. સિપાહી તથા ચોરે આવી ગલીઓમાં તથા તેની બહાર દોડવાનું રહેશે, પણ હાથ છોડાવી શકશે નહિ. થોડીવાર પછી 'બાયેરૂબ'નો હુકમ મળતાં અથવા ફરી સિસોટીની સંજ્ઞા મળતાં છોકરાઓ મૂળ સ્થિતિમાં પાછા આવી જશે. સિપાહીથી ચોર પકડાઈ જાય એટલે

સિપાહીને ચોર તથા ચોરને સિપાહી બનાવી રમત શરૂ કરવી. તે પછી બીજા બે છોકરાઓને ક્રમ પ્રમાણે લેવા અને જૂના ચોર સિપાહીને તેમની જગાએ ગોઠવી દેવા.

૪૦ એરંડો (લંગડી સાતતાળી)

સંખ્યા : ૮ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—મેદાનના એક ખૂણે ૩ ફૂટની ત્રિજ્યા રાખી એક વર્તુળ દોરવું.

એક જણ દાવ આપનાર વર્તુળમાં રહેશે અને બાકીના વર્તુળની બહાર મેદાનમાં ગમે ત્યાં ઊભા રહેશે. રમત શરૂ થતાં દાવ આપનાર વર્તુળમાંથી એક પગે લંગડી લઈ બાકીનાઓને પકડવા માટે નીકળશે. લંગડી લેનાર વર્તુળની બહાર ગમે ત્યાં પગ મૂકશે તો તેણે તરત જ દોડીને પોતાના વર્તુળમાં પાછા આવી જવું જોઈશે, જે દરમિયાન રમનારાઓ તેને જરડામાં મુક્કા મારી શકશે. પોતાના વર્તુળમાં તેને કાઢી મારી શકશે નહિ. હવે લંગડી દરમિયાન જે તે કાઢીને પકડશે તો તે પકડનારે તરત દોડતા વર્તુળમાં જવું જોઈશે, જે દરમિયાન બાકીના રમનારા તેને મુક્કા મારી શકશે. હવે આ બંનેમાંથી કાઢી એક વર્તુળમાંથી લંગડી લઈને પકડવા નીકળી શકશે. અને જે પકડાય તે વર્તુળમાં જશે, જે દરમિયાન તેને પણ મુક્કા પડશે. લંગડીવાળો પાછો આવ્યા પછી તે પકડવા નીકળી શકશે. જે કાઢી લંગડીવાળાનો ઊંચો રાખેલો પગ જમીનને અડકશે તો તેણે તરત વર્તુળમાં દોડી જવું જોઈશે, જે દરમિયાન બાકીના રમનારાઓ તેને મુક્કા મારી શકશે. એકીસાથે એક જ જણ પકડવા નીકળી શકશે; નહિ તો મુક્કા પડશે. આ પ્રમાણે રમત રમતાં જે પકડાઈને વર્તુળમાં સાતમો આવશે તે એકલાને માથે દાવ રહેશે, અને બાકીના વર્તુળની બહાર નીકળી દોડનાર થશે.

૪૧ તીલીઓ રાણો

સંખ્યા : ૮ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—મેદાન પર સંખ્યાના પ્રમાણમાં ૯૬ નક્કી કરવી. આ ૯૬ની અંદર એક બાબુએ અથવા બાબુમાં એ કુટ ત્રિજ્યા લઈ એક વર્તુળ દોરવું.

રમનારાઓમાંથી એક દાવ આપનાર બાબુએ દોરેલા વર્તુળમાં ઊભો રહેશે અને બાકીના આ વર્તુળની બહાર ગમે ત્યાં પણ ૯૬ની અંદર ઊભા રહેશે. રમત શરૂ થતાં દાવ આપનાર “ તીલીઓ રાણો જનરનો હાણો ” એમ બોલતો બોલતો પોતાના વર્તુળમાંથી બહારનીકળી રમનારાઓને અડકવા માટે દોડશે. એક શ્વાસ દરમ્યાન જે તે કાઈને અડકશે તે તેના માથે દાવ બદલાશે અને આ પકડાનાર પેલા વર્તુળમાં જશે. પ્રથમનો દાવ આપનાર બાકીના રમનારાઓની સાથે ભળી જશે અને ફરી રમત શરૂ થશે: જે એક શ્વાસ દરમ્યાન તે કાઈને અડકી શકશે નહિ તે ત્યાંથી શ્વાસ પૂરો થતાં જ તેણે દોડતા પોતાના વર્તુળમાં જવું જોઈએ, જે દરમ્યાન બાકીના રમનારા તેને ઘરડામાં ટપલા મારી શકે અને ફરી પાછા તે ઉપર પ્રમાણે બોલતો અડકવા નીકળશે.

૪૨ કોરડા સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—મેદાન પર રમનારની સંખ્યાના ત્રીજા ભાગના કુટ જેટલી ત્રિજ્યા લઈ વર્તુળ દોરવું.

સાધન:—એક કોરડો.

રમનારાઓમાંથી એક સિવાય બાકીનાને વર્તુળ પર અંદરની બાબુ મંડો રાખી તથા અને લાથ પાછળ રાખી ઊભા રાખવા. બહાર રાખેલો છોદશે પોતાના લાથમાં કોરડો રાખી વર્તુળની બાબુ-બાબુ ફરશે અને કાઈ એકના લાથમાં કોરડો મૂકી આગળ દોડી

વર્તુળની આબુઆબુ એક ચક્કર લઈ જેના હાથમાં ફારડો મૂક્યો હશે તેની જગાએ આવી ઊભો રહેશે. જેના હાથમાં ફારડો મૂક્યો હોય તેની જમણી આબુના છોકરાએ તરત વર્તુળની આબુઆબુ દોડી પોતાની જગાએ આવી જતું બેઠશે, જે દરમ્યાન જેના હાથમાં ફારડો આવ્યો હશે તે તેની પાછળ દોડી પીડ પર ફારડો માર્યા કરશે. ફારડો મૂકનાર તથા જમણી આબુનો છોકરો જગા પર આવી ગયા પછી જેના હાથમાં ફારડો આવ્યો હશે તે પાછા ફરીથી રમત ચાલુ કરશે.

ઉપલી રમતમાં વિવિધતા માટે જમણીને બદલે ડાબી આબુના છોકરાને દોડવાનો તથા ફારડાની પ્રસાદી આપવાનો ફેરફાર પણ કરી શકાય.

ઉપરના ફેરફારથી બાળકો બરાબર ટેવાઈ ગયા પછી ફારડો જેના હાથમાં મૂકાય તે જે આબુ ફેરે તે આબુના છોકરાને દોડવાનો તથા ફારડાની પ્રસાદી આપવાનો ફેરફાર કરવાથી ખૂબ મગ્ન આવશે.

૪૩ બેઠી બે

સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—લગભગ ૨૫ ફૂટ વ્યાસનું વર્તુળ દોરવું.

બે સિવાય બાકીના રમનારાઓને વર્તુળ પર સરખા અંતરે બેસાડી દેવા. દરેક મેં અંદરની આબુ રાખી બેસશે. બહાર રાખેલા બેમાંથી એક પકડનાર અને બીજો દોડનાર બનશે. બંનેને વર્તુળની સામસામેની આબુએ ઊભા રાખવા. રમત શરૂ થતાં પકડનાર દોડનારને પકડવા માટે પ્રયત્ન કરશે. દોડનાર પકડનારના પગમાંથી બચવા માટે વર્તુળ પર બેઠેલા ફાઈની પણ ઉપર થઈ પગ પહોળા કરી ફૂદી જશે તો તે બેઠેલો છોકરો દોડનાર બનશે અને પકડનારે તેને પકડવા દોડવું બેઠશે. પહોળાનો દોડનાર તે ખાલી જગાએ બેસી જશે. જે પકડનાર આ પ્રમાણે દોડનારને પકડી શકે તો પકડનાર દોડનાર અને દોડનાર પકડનાર બની ફરી રમત શરૂ કરશે.

૪૪ પગ વચ્ચે બે

સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—આગલી રમત પ્રમાણે.

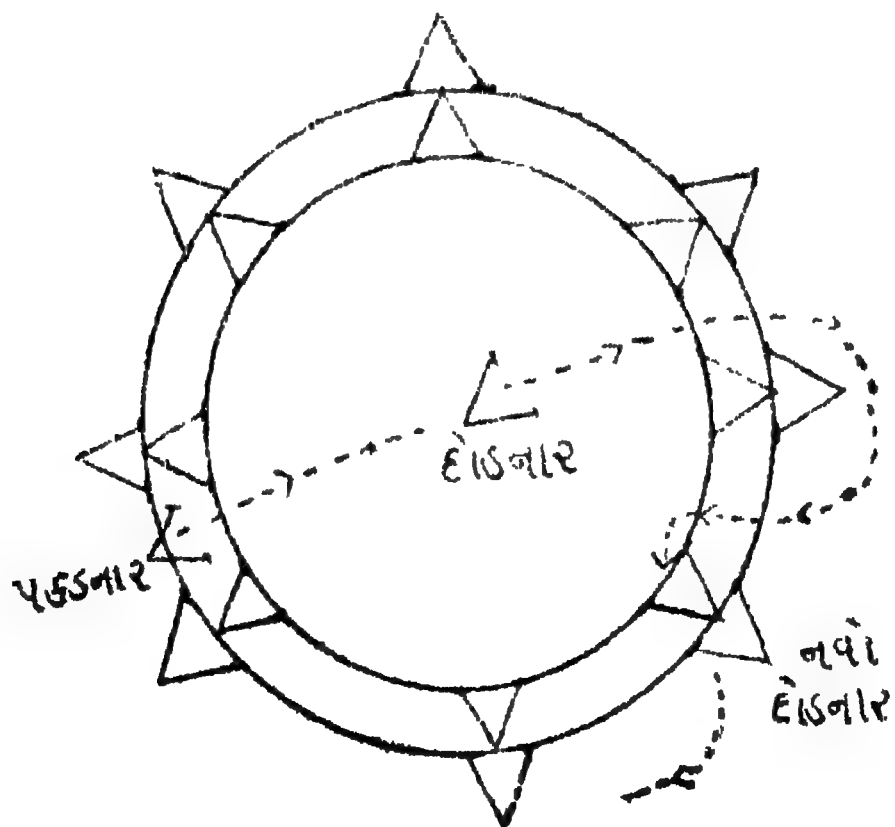
બે સિવાય બાકીના રમનારાઓ વર્તુળ પર સરખા અંતરે બંને પગ પહોળા રાખી તથા અંદરની આબુ મેં રાખી ઊભા

રહેશે. બહાર રાખેલા બેમાંથી એક પકડનાર તથા બીજો દોડનાર બનશે. અને વર્તુળની સામસામે ઊભા રહેશે અને રમત શરૂ થતાં પકડનાર દોડનારને પકડવા માટે દોડશે. દોડનાર પકડનારના પંજમાંથી બચવા માટે વર્તુળ પર ઊભા રહેલા કાઠના બે પગ વચ્ચે જઈ પેસી જશે તો તે દોડનાર બનશે. અને પકડનાર તેને પકડવા માટે દોડશે. આ નવા દોડનારની જગાએ પહેલાંનો દોડનાર ઊભો રહેશે; પરંતુ પગ ભેગા રાખશે. આ પ્રમાણે બે દોડનારને પકડનાર પકડી પાડશે તો દોડનાર પકડનાર અને પકડનાર દોડનાર બનશે; અને ફરી રમત ચાલુ થશે. પકડનારના પંજમાંથી બચવા માટે કાઠના બે પગ વચ્ચે જ્યારે જ્યારે દોડનાર પેસી જાય ત્યારે ત્યારે તે નવા દોડનારની જગાએ પગ ભેગા રાખી ઊભો રહેશે. અને જ્યારે આ પ્રમાણે બધાના પગ ભેગા થઈ જાય ત્યારે શિક્ષક તરફથી સંગ્રા મળતાં બધા સાથે પગ પહોંચા કરી દેશે.

૪૫ ઊભો બો

સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—રમનારની સંખ્યાથી ત્રીજા ભાગના ફૂટ જેટલી ત્રિજ્યા લઈ એક વર્તુળ મેદાન પર દોરવું; તથા તેજ મધ્યબિંદુથી અગાઉની ત્રિજ્યા કરતાં એક ફૂટ વધારે લાંબી ત્રિજ્યા રાખી બીજું એક બહારનું વર્તુળ દોરવું.



એ સિવાય બાકીનાઓમાંથી, એકને બહારના વર્તુળ પર અને બીજાને તેની આગળ અંદરના વર્તુળ પર એમ સરખા અંતરે બધાને ગોડવી દેવા. દરેકના મોં અંદરની બાજુ રહેશે. બહાર રાખેલા બેમાંથી એક જણ પકડનાર અને બીજો દોડનાર બનશે. પકડનાર વર્તુળ પર ગમે ત્યાં ઊભો રહેશે, જ્યારે દોડનાર મધ્ય ગિંદુ પર ઊભો રહેશે. રમત શરૂ થતાં પકડનાર દોડનારને પકડવા માટે દોડશે. પકડનારના પંજનમાંથી અથવા માટે દોડનાર અંદરના વર્તુળ પર ઊભેલા કાઈની પણ આગળ આવી તેની તરફ પીડ રાખી ઊભો રહેશે તો તે છોકરાની પાછળ બહારના વર્તુળ પર ઊભેલો છોકરો દોડનાર બનશે; જેણે તરત પકડનાર પોતાને ન પકડી શકે તેમ દોડવું જોઈશે; અથવા તેના પંજનમાંથી અથવા માટે કાઈ અંદરના છોકરાની આગળ જઈ ઊભા રહેવું જોઈશે. જેની આગળ જઈ દોડનાર ઊભો રહે તેણે પાછળ હડી નવા દોડનારની જગાએ ઊભા રહેવું જોઈશે. જ્યારે દોડનાર પકડાઈ બન્ય ત્યારે દોડનાર તથા પકડનાર પોતાની જગો બદલી ફરી રમત શરૂ કરશે.

૪૬ પીઠ ઊભી બો

સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—‘ ઊભી બો ’ રમત પ્રમાણે જ.

આ રમત ‘ ઊભી બો ’ની રમત જેવી જ છે; પણ અંદરના વર્તુળ પર ઊભેલા છોકરાઓ બહારની બાજુ મોં રાખશે; એટલે કે બહાર તથા અંદરના છોકરાઓ સામસામે મોં રાખી તથા બંને હાથ સામસામે ખભા પર મૂકી માળા બનાવી ઊભા રહેશે. પકડનારના પંજનમાંથી અથવા માટે દોડનાર આવી રીતે બનાવેલા કાઈ પણ માળામાં નીચો નમી પેસી જશે અને જેની તરફ પીડ કરી ઊભો રહેશે તે છોકરાએ દોડવું પડશે; એટલે કે દોડનાર બનશે અને જૂનો દોડનાર તેની પ્રમાણે ઊભો રહેશે.

૪૭ કટાકટી ફૂટડા

સંખ્યા : ૮ થી ૨૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—મેદાનમાં વચ્ચે લગભગ ૧૦ ફૂટની ત્રિજ્યા રાખી વર્તુળ દોરવું; અને તેના ઘેરાવા પર રમનારની સંખ્યા કરતાં એક ઓછું ઓટલાં એક ફૂટ ત્રિજ્યા રાખી નાનાં વર્તુળ દોરવાં.

રમનારમાંથી એક જણ દાવ આપનાર વચ્ચે ઊભો રહેશે અને બાકીના બધા એક એક નાના વર્તુળમાં ઊભા રહેશે. રમત શરૂ થતાં નાના વર્તુળમાં ઊભેલા દાવવાળાને ટપલી મારી તેનાથી પકડાઈ ગયા વિના પોતાના વર્તુળમાં આવી જવાનો પ્રયત્ન કરશે. આ પ્રમાણે દાવ આપનાર એ કાઠને તેના વર્તુળની બહાર પકડશે તો આ પકડાનાર તથા દાવ આપનાર બંને પોતાની જગા અરસપરસ બદલી નાખશે અને ફરી રમત શરૂ થશે; જેમાં પકડાનારના માથે દાવ રહેશે.

૪૮ મિયાંજીની ઘોડી

સંખ્યા : ૮ થી ૨૦

એક જણ દાવ આપનાર પોતાના બે હાથ દીઠાણ પર અથવા તો કાઠ ઓટલા પર કે નાના ટેબલ પર જોડવી ઘોડી થશે. બાકીના ઓમાંથી એક જણ આ ઘોડી પર સવાર થશે અને તે ‘મિયાં’ નામથી ઓળખાશે. બાકીના છોકરા ઘોડીની પાસે આબુબાબુ ઊભા રહેશે અને મિયાં સાથે નીચે મુજબ સવાલ જવાબ કરશે.

રમનાર છોકરા:—મિયાંજી મિયાંજી ?

મિયાંજી:—હાંજી.

છોકરા:—ક્યાં ગયા હતા ?

મિયાંજી:—હિંદી...દખ્ખણ.

છોકરા:—ક્યા ક્યા લાગે ?

મિયાંજી:—ગુડ કાથળ (અથવા બરફી પેંડા.)

છોકરા:—કીસકુ ખીલાયે ?

મિયાંજી:—ઘોડીકુ.

છાકરા:—ઘોડી કેસી ખાવે ?

મિયાંજી:—ચખ ચખ ખાધે.

છાકરા:—કેસી પીવે ?

મિયાંજી:—ખચ ખચ પીવે.

પછી બધા છાકરાઓ બોલશે, ‘મિયાંકી ઘોડી લાલમલાલા’ (કટલેક કેકાણે “મિયાં ઘોડી ફાનર” પણ કહે છે.) એટલે મિયાંજી ઘોડી પરથી ઊતરી પકડવા દોડશે. મિયાં કાઈ છાકરાને પકડવા દોડે એટલે બીજાઓ ઘોડી પાસે આવી તે પર બેસવા જશે. મિયાં કાઈ છાકરાને ઘોડી પર બેઠેલો જુએ તો પેલાને પકડવાનું મૂકી દઈ ઘોડી પાસે આવશે. એટલે ઘોડી પર બેસવા આવનાર છાકરા નાસી જશે. એમ જ છાકરાને મિયાં પકડે તેને ઘોડી થવું પડશે. ઘોડી થયેલો છાકરા મિયાં થશે અને મિયાં બીજા રમનાર છાકરાઓ ભેગો ભળી જશે. જો કાઈ છાકરા મિયાંથી પકડાશે નહિ તો મિયાંને ઘોડી થવું પડશે અને ઘોડી થયેલો છાકરા મિયાં થશે. એમ રમત ચાલુ રહેશે.

૪૯ છપન હાયડી

સંખ્યા : ૧૨ થી ૨૫

મેદાનવ્યવસ્થા:—મેદાનમાં વચ્ચે લગભગ પાંચ ફૂટ વ્યાસનું વર્તુળ દોરવું.

કાઈ એક જાણુ દાવ આપનાર વર્તુળની અંદર બેસશે અને બાકીનામાંથી બીજાને એક જાણુ તેનો રખવાળ બનશે જે વર્તુળમાં રહી તેનું રક્ષણ કરશે. બાકીના વર્તુળની બહાર ગમે ત્યાં ઊભા રહી રખવાળથી પકડાય નહિ તેમ દાવવાળા છાકરાને ટપલી મારી આવવાનો પ્રયત્ન કરશે. આમાંથી કાઈને જો રખવાળ વર્તુળમાં પકડી પાડશે તો રખવાળ વર્તુળની બહાર બાકીના છાકરાઓ ભેગો ભળી જશે.

અને પકડનારને માથે દાવ આવશે જે વર્તુળમાં બેસશે અને વર્તુળમાં બેઠેલો છોકરો રખવાળ બનશે. આમ રમત ચાલુ રહેશે.

૫૦ હનુમાનજીનું પૂછકું

સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

સાધન:—એક કારડો તથા દસ બાર ફૂટ લાંબું દોરકું.

એક જાગુને માથે દાવ રહેશે જે દોરડાનો એક છેડો ઝાલી મેદાનમાં વચ્ચે બેસશે. બાકીનાઓમાંથી એક હોશિયાર છોકરો તેનો બીજો છેડો એક લાથ પકડી તથા બીજા લાથમાં કારડો પકડી કરશે. બાકીના રમનાર છોકરાઓ વચ્ચે બેઠેલા છોકરાની આસપાસ ફરતા રહી તેને ટપલી મારવાનો પ્રયત્ન કરશે. એટલે પેલો ફરનાર છોકરો તેમને ટપલી ન મારવા દેતાં કારડો મારવા અથવા અડકવા પ્રયત્ન કરશે. જેને કારડો વાગે અથવા અડકે તેના માથે દાવ આવશે. એટલે કે તે વચ્ચે બેસશે, પ્રથમનો બેઠેલો છોકરો કારડો મારનાર બનશે તથા પ્રથમનો કારડો મારનાર બાકીના સાથે ભળી જશે.

૫૧ બિલાડીની પૂછડી

સંખ્યા : ૧૭ થી ૪૧

બધા રમનાર એક કતારમાં ઊભા રહેશે જેમાંના પહેલેથી બરાબર વચ્ચે સુધીના બધા છોકરા એક બીજાના લાથ પકડશે. બ્યારે તે પછીના છોકરા પાછળ ફરી જઈ એકબીજાના લાથ પકડી કતારમાં જ ઊભા રહેશે. આ પ્રમાણે વચ્ચેનો છોકરો ધરી બનશે અને તેની આબુઆબુ તેને સંકળાએલી બે દુકડીઓ રહેશે. રમત શરૂ થતાં અને દુકડી લાથ છોડ્યા વિના ધરીની આબુઆબુ આગળ દોડશે અને સામી દુકડીના છેલ્લા છોકરાને અડકવાનો પ્રયત્ન કરશે. જે દુકડીનો બેઠેલો છોકરો આમ પકડાઈ જશે તે દુકડી અથવા જેના લાથ છૂટી જશે તે દુકડી ભરી ગણાશે. ફરી છોકરાઓ બરાબર ક્ષણે રમત શરૂ થશે.

પર વાઘ બકરી (બકરાં બકરાંની ઝાંઝર) સંખ્યા: ૫ અથવા વધારે

રમનાર બધા પાંચ છ કે સાતની ટુકડીમાં વહેંચાઈ જશે. દરેક ટુકડી જુદી જુદી રમશે જેથી તેમને થોડા થોડા અંતરે ઊભી રાખવી અને દરેકમાંથી એકેક છોકરાને બહાર આગળ પાતાની ટુકડીની સામે ઊભા રાખવા જેને માથે દાવ રહેશે. ટુકડીમાં ઊભેલા દરેક પાતાની આગળના છોકરાની કમર ઝાલી ઊભા રહેશે. દાવ આપનાર (વાઘ) પાતાની ટુકડીના પહેલા છોકરાની પાછળના કાઠ પાશુ છોકરાને અડકવાનો પ્રયત્ન કરશે અને દરેક ટુકડી કમર છાજ્યા વિના ગમે તેમ વાંકીચૂંકી ફર્યા કરશે. પહેલો છોકરો (મુખ્ય બકરી) હાથ પહેાળા રાખી વાઘ કાઠ છોકરાને ન અડકી શકે તેમ પ્રયત્ન કરશે. જે છોકરાને વાઘ અડકશે તે છોકરો બહાર બેસી જશે. વાઘ બનનાર છોકરો પકડવાને પ્રયત્ન કરતી વખતે બોલતો જશે કે, “ એક બકરી બાઢિંગા હો દાન ગીરાઢિંગા. ” આ પ્રમાણે બધા માર થતાં જ્યારે પહેલો છોકરો એકલો રહે કે તરત નાસશે અને વાઘ તેને પકડવા હોડશે. આ પછી બીજા કાઠ છોકરાને વાઘ બનાવી ફરી રમત શરૂ કરવી.

ઉપલી રમત બરાબર આવડી જાય તે પછી વાઘ બેસેલા છોકરાને જ પકડવાનો પ્રયત્ન કરે અને આગલો છોકરો તેને તેમ કરતાં અટકાવે તેવા નિયમ કરવો. બેસેલો છોકરો પકડાઈ જાય ત્યારે તે બહાર આવી વાઘ બને અને અગાઉનો વાઘ મુખ્ય બકરી બની સૌથી આગળ ટુકડીમાં ઊભા રહેશે. આમ એવી રીતે ફરી રમત ચાલુ થશે.

પડ મગર સાતતાળી

સંખ્યા: ૧૬ થી ૩૦

સાધન—લગભગ ૨૦ ફૂટ લાંબાં એવાં બે દોરડાં.

અધા રમનારને એ દુકડીમાં વહેંચી દરેક દુકડીને હરોલમાં (એકએકની પાછળ) ગોડવી દેવી. દરેક દુકડીને એક દોરકું આપવું કે જેને તે દુકડીના ભિલ્લુઓ ડાખા લાથથી પકડશે. રમત શરૂ થતાં દરેક દુકડીનો પહેલો છોકરો બીજી દુકડીના છંદા છોકરાને પકડવા માટે પ્રયત્ન કરશે. જે દુકડી એ પ્રમાણે દોરકું છાડ્યા વિના પકડી શકશે તે વિજયી ગણાશે.

સાતતાળીની રમતો

૧૨ વર્ષ ઉપરની ઉંમર માટે

૫૪ નાગરવેલ (સાંકળ સાતતાળી) સંખ્યા : ૮ થી ૨૫

સાદી સાતતાળી પ્રમાણે એક જાણ દાવ આપનાર બીજાઓને પકડવા માટે દોડશે. જે પકડાશે તે તથા આ પકડનાર બંને એક બીજાનો લાથ પકડી પાછા બીજાઓમાંથી કોઈને લાથ છાડ્યા વિના પકડવા નીકળશે. આ પ્રમાણે જે પકડાશે તે અધા એક બીજાનો લાથ પકડી બીજાઓને પકડવા દોડશે. આવી દાવ આપનાર એટલે કે પકડનારાઓની દુકડીના બંને છેડા પરના છોકરાઓ કે જેમનો એકેક લાથ છૂટો હશે તે જ કોઈને પોતાના છૂટા લાથથી અડકી શકશે. બીજા પકડનારા તો દોડનારાઓને ફક્ત ઘેરી શકશે. દોડનારા પકડનારાઓના લાથની નીચે થઈને નીકળી જઈ શકશે. આ પ્રમાણે છંદા પકડાએલા છોકરાને માથે દાવ રહી ફરી રમત ચાલુ થશે.

છોકરાઓ આ રમત બરાબર રમતા થઈ જાય તે પછી દોડનારાઓને, પકડનારાઓએ એક બીજાના પકડેલા લાથ તોડાવીને નાસવાની છૂટ આપવાથી રમત બરાબર જતમશે.

૫૫ ઘેરો

સંખ્યા : ૧૮ થી ૪૦

રમનારાઓમાંથી કોઈ ૭ જાણ દાવ આપનાર રહેશે જેઓ એકબીજાના લાથ પકડી ઊભા રહેશે. રમત શરૂ થતાં આ ૭ જાણની

દુકડી બીજાઓને ઘેરવા માંડે દોડશે. જેટલા આ દુકડીથી ઘેરાઈ જશે એટલે કે આ દુકડીના બંને છેડે રહેલા છોકરાઓ પોતાના છૂટા હાથ એક બીજા સાથે બેડી જેટલાને પોતાના વર્તુળમાં સમાવી લેશે તેટલા પકડાઈ ગયેલા ગણાશે. પકડાયેલા એક બાબુ પર જઈ બેસશે, ઘેરાઈ ગયેલા બ્યાંસુધી વર્તુળ ન બને ત્યાંસુધી પકડનારાઓના હાથ તોડાવી છૂટી જઈ શકશે; પણ હાથની નીચે થઈને નીકળી જઈ શકશે નહિ. આ પ્રમાણે બ્યારે છ જણ પકડાઈ જશે ત્યારે તેમને માથે દાવ આવશે અને પ્રથમના છ જણ દાવ આપનાર, હાથ છોડી દઈ રમનારાઓ સાથે ભળી જશે.

પદ સાતતાળીઆ રાજ

સંખ્યા : ૮ થી ૨૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—રમનારની સંખ્યાના કરતાં લગભગ અમળા ફૂટ જેટલો એક ચોરસ મેદાન પર દોરવો. પરંતુ ૪૦ ફૂટથી મોટો ચોરસ ન દોરવો.

અથા રમનારા ચોરસની કોઈ એક રેખા પર ઊભા રહેશે. તેમને ગિનતી બોલાવી ક્રમ પ્રમાણે નંબર આપી દેવા. હવે પહેલો નંબર દાવ આપનાર બનશે અને તે ચોરસની વચ્ચે આવી ઊભા રહેશે. શિક્ષક તરફથી સંજ્ઞા મળતાં બાકીના રમનારાઓ ચોરસની સામેની રેખા તરફ દોડશે. દાવ આપનાર આ દોડનારાઓ સામે રેખા પર પહોંચે તે પહેલાં જેટલા બંને તેટલાને અડકવાનો પ્રયત્ન કરશે અને દરેકને અડકતાં 'એક-બે' એમ ક્રમ મુજબ સંખ્યા બોલશે. અથા સામે રેખા પર પહોંચી જતાં દાવ આપનાર બધાની સાથે તે રેખા પર ઊભા રહેશે અને હવે બીજો નંબર દાવ આપનાર બનશે અને અગાઉ પ્રમાણે રમત શરૂ થશે. આ પ્રમાણે અથા વારાફરતી દાવ આપનાર બનશે. આખરે જેણે સૌથી વધારેને પોતાના દાવ દરમ્યાન પકડ્યા હશે તે વિજેતા ગણાશે. સૌથી ઓછા પકડનારને માથે કોઈ શિક્ષા ચલાવવી.

૫૭ સવાર સાતતાળી

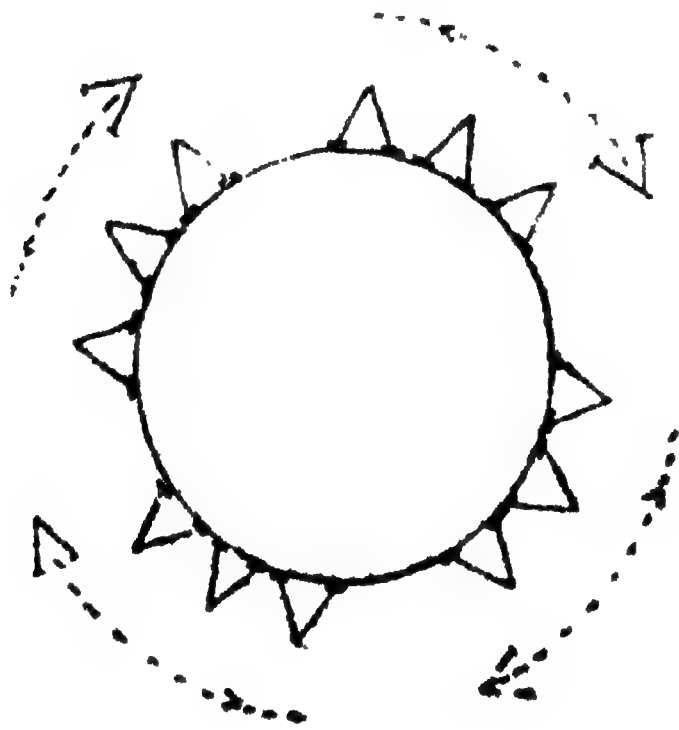
સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

સાદી સાતતાળી પ્રમાણે આ રમત રમાશે પણ પકડનારના પંખમાંથી બચવા માટે દોડનાર ત્રીજા એક અથવા વધારે પર ચઢીને અથવા તેમને લટકીને જમીનથી શરીર અધ્ધર રાખે તો તે જમીનથી શરીર અધ્ધર રાખનારને તથા જેમનો ટેકો લીધો હોય તેમને પકડનાર તે સ્થિતિમાં પકડી શકશે નહિ.

૫૮ વર્તુળ સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—રમનારની સંખ્યાના ત્રીજા ભાગના ફટ જેટલી ત્રિજ્યા રાખી મેદાન પર વર્તુળ દોરવું.



અથા રમનારને અંદરની બાજુ મેં રાખી વર્તુળ પર સરખા અંતરે હિલા રાખવા, અને ચાર ચાર ગિનતી બોલાવવી. હવે શિક્ષક એકથી ચારની અંદર કાર્ડપણ એક સંખ્યા બોલશે, જેની સાથે તે નંબરવાળા અથા ફાકરાઓ એક પગલુ પાછળ લડી જમાણી બાજુ ફરી વર્તુળની બાજુબાજુ એક ચક્કર દોડશે અને તે દરમિયાન પોતાની આગળ દોડનારાઓમાંથી જેટલા અને તેટલાને પકડી પાડવાનો (અડકવાનો) પ્રયત્ન કરશે. જે પકડાઈ જશે તે બાજુએ જઈ બેસી

જશે. વર્તુળની આબુઆબુ એક ચક્કર લઈ જેઓ પોતાની મૂળ જગાએ કોઈથી પકડાયા વિના આવી જશે તેઓ અધા પોતાની જગાએ વર્તુળમાં ઊભા રહેશે. આ પછી શિક્ષક એકથી ચારની અંદર બીજો કોઈ નંબર બોલશે અને તે નંબરવાળાઓ પણ અગાઉના દોડનારા પ્રમાણે દોડશે અને જે પકડાઈ જશે તે આબુએ બેસી જશે. આ પ્રમાણે ચારેય નંબરવાળાઓને શિક્ષક દોડાવશે તે પછી જેઓ પકડાયા વિના બાકી રહ્યા હશે તે અધાને શિક્ષક તેમની સંખ્યા પ્રમાણેના નાના વર્તુળ પર ગોઠવી ચાર ચાર ગિનતી કરાવી ફરી અગાઉ પ્રમાણે દોડાવશે અને અગાઉ પ્રમાણેજ પકડાઈ જનાર બેસી જશે. આ પ્રમાણે આઠજાણુ બાકી રહે ત્યાંસુધી રમત ચાલુ રહેશે અને આખરે આ આઠ જાણુ વિજેતા ગણાશે.

રમત બરાબર રમતાં આવડી બન્ય તે પછી એકને બદલે બે— ત્રણ અથવા ચાર ચક્કર દોડવાનું નક્કી કરવું. વળી આ ઉપરાંત વિવિધતા માટે ચાર ચાર ગિનતીને બદલે ત્રણ ત્રણ અથવા પાંચ પાંચ કે છ છ ગિનતી બોલાવી તે પ્રમાણે પણ ટુકડી પાડી શકાશે.

૫૮ અવળી ખે

સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

આ રમત 'ઊભી ખે' (જુઓ પાન નં. ૫૦) પ્રમાણે જ રમાશે પણ દોડનાર જેની આગળ આવી ઊભો રહેશે તે ઊંકરાની પાછળ બહારના વર્તુળ પર ઊભેલો ઊંકરો દોડનાર બનવાને બદલે પકડનાર બનશે અને જે પકડનાર હતા તે દોડનાર બની જશે. આ પ્રમાણે રમત ચાલુ રહેશે.

આ રમત જરા અટપટી હોવાથી શરૂઆતમાં બાળકોને રમત શીખવવાની દૃષ્ટિએ ભૂલ થાય ત્યાં અટકાવી બરાબર સમજાવી રમાડવી અને તે રીતે બરાબર આવડી ગયા પછી બરાબર રમાડવી.

૬૦ દોડતી બે

સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

બે જણ સિવાય આક્રીના બધા બાળકોની જોડમાં મેદાન પર ગમે ત્યાં ઊભા રહેશે. દરેક જોડનો એક જણ આગળ અને બીજો તેની પાછળ તેની કમર ઝાલી ઊભો રહેશે અને આ સ્થિતિમાં દરેક જોડને દોડવાની છૂટ રહેશે. બહાર રાખેલા બે જણમાંથી એક પકડનાર તથા બીજો દોડનાર બનશે. રમત શરૂ થતાં પકડનાર દોડનારને પકડવા માટે દોડશે. પકડનારના પંજનમાંથી અથવા માટે દોડનાર કાપણ જોડની પાછળના ઝોકરાની કમર પકડી શકશે. આ પ્રમાણે જોડની કમર દોડનારે પકડી લેશે તે પોતાની આગળના ઝોકરાની કમર છોડી દેશે, એટલે આગળનો ઝોકરો દોડનાર બનશે, એટલે કે પકડનારે હવે તેને પકડવા દોડવું જોઈશે. હવે દોડનાર દોડતાં કાપણની કમર ઝાલી પકડનારના પંજનમાંથી બચી શકશે. દોડનાર પકડાઈ પડતાં અને અરસપરસ પોતાની ક્રિયા બદલી નાખશે અને એ રીતે રમત ચાલુ રહેશે.

૬૧ શિકારી

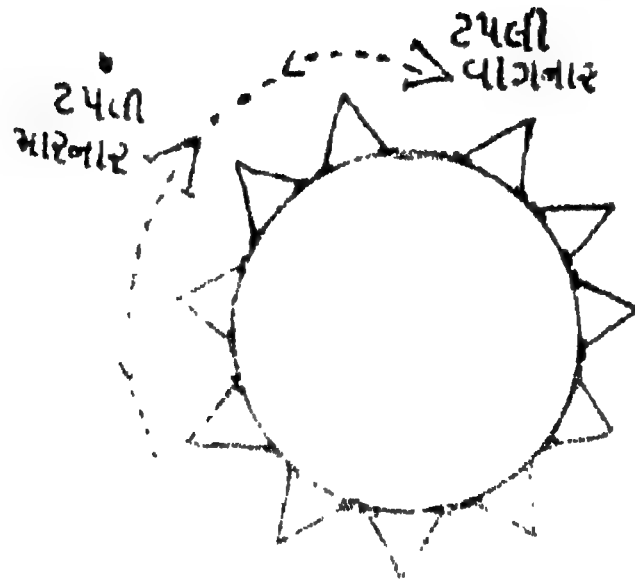
સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

રમનારમાંથી ત્રણ જણ સિવાય આક્રીનાઓને દરેક વચ્ચે એકેક હાથ જોડણું અંતર રહે તેમ વર્તુળાકારે ઊભા રાખવા. બહાર રાખેલા આ ત્રણ જણને વર્તુળની બહાર ત્રણ બાજુએ એકબીજાથી સરખા અંતરે ઊભા રાખવા. અને એ ત્રણેયને પહેલો, બીજો તથા ત્રીજો એમ નંબર આપી દેવા. રમત શરૂ થતાં પહેલો બીજાને, બીજો ત્રીજાને તથા ત્રીજો પહેલાને પકડવા માટે દોડશે. આ ત્રણેય દોડનારાઓ વર્તુળની અંદર તથા બહાર એમ ગમે તેમ દોડવા કરશે. આ પ્રમાણે જે પહેલો પકડાઈ જશે તેને રમતમાંથી બાદ ગણવામાં આવશે અને વર્તુળમાંથી બીજા ત્રણ જણને બહાર કાઢવામાં આવશે અને અગાઉના ત્રણ જણને વર્તુળમાં તેમની જગ્યાએ ઊભા રાખ-

વામાં આવશે. આ પ્રમાણે બાદ કરતાં કરતાં જે છેલ્લો બાદ થયા વિના રહેશે તે વિજયી ગણાશે.

૬૨ દો ચક્કર

સંખ્યા : ૧૨ થી ૨૫



એક જણ સિવાય બાકીના રમનારાઓને વર્તુળાકારે ઊભા રાખવા. આ બહાર રાખેલો છાકરો વર્તુળની બહાર આબુઆબુ ફરશે અને ઢાઈને પણ પીડ પર ટપલી મારી ત્યાંથી ઝડપથી દોડી બે ચક્કર પૂરાં કરી તે જગાએ આવી જશે. જેને ટપલી વાગી હશે તે આ દરમિયાન મારનારને પકડવા દોડશે અને જો તે તેને બે ચક્કર પૂરાં કરતાં પહેલાં પકડી પાડશે તો બે ચક્કર પૂરા થવામાં જેટલું અંતર બાકી હશે તેટલા અંતર સુધી ટપલી મારનારે પકડનારને પોતાની પીડ પર બેસાડી લઈ જવું પડશે. તે પછી ટપલી મારનાર આ પકડનારની જગાએ ઊભો રહેશે અને પકડનાર હવે વર્તુળની આબુ-આબુ ફરી રમત શરૂ કરશે. જો ટપલી મારનાર જેને ટપલી મારી હશે તેનાથી પકડાયા વિના બે ચક્કર પૂરાં કરી આવી જશે તો તેને ઝિંચકવાનું રહેશે નહિ અને પકડવા દોડનાર રમત શરૂ કરશે.

૬૩ જેલ સાતતાળી

સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—લગભગ ૪૦ ફૂટનો ચોરસ મેદાન પર દોરવો અને તેની વચ્ચે લગભગ ૫ ફૂટનો વ્યાસ લઈ વર્તુળ દોરવું જે જેલ ગણાશે.

અધા રમનારા અખ્ખેની જોડમાં થઈ જશે અને એક દાવ આપનાર જોડ સિવાય બાકીની અધી જોડ મેદાન પર દોરેલા ચોરસની બહાર રહેશે ત્યારે દાવ આપનાર જોડ ચોરસની વચ્ચે રહેશે. દરેક પોતાના સાથીનો હાથ પકડેલો રાખશે. રમત શરૂ થતાં બહાર ઊભેલી અધી જોડ ચોરસમાં દાખલ થશે અને દાવ આપનાર પોતાને પકડવા માટે દોડે તેમ લલચાવશે. દાવ આપનાર જોડ કાઠને પણ ચોરસમાં પકડવા માટે દોડશે. જો કાઠ જોડનો એક જ જણ પકડાશે તો તેણે જોડમાં (વર્તુળમાં) ઊભા રહેવું પડશે. દાવ આપનાર જોડ પોતાના હાથ પકડેલી રિથતિમાં જ કાઠને પકડી શકશે; નહિ તો તે પકડાયેલો નહિ ગણાય. જો કાઠ જોડનો એક જણ પકડાઈ જોડમાં જાય તો તેનો સાથીદાર તરત ચોરસની બહાર દોડી જશે અને તે પછી તે ચોરસમાં ફક્ત એક પગ લંગડી લઈને જ પ્રવેશ કરી શકશે અને તે પ્રમાણે લંગડી લઈ જોડમાં ઊભેલા પોતાના સાથીદાર પાસે જઈ તેનો હાથ પકડી અને ચોરસ બહાર દોડી હાથ છોડ્યા વિના દોડી આવશે તો તેનો સાથીદાર છૂટ્યો ગણાશે. પરંતુ આ દરમિયાન દાવ આપનાર જોડ પોતાને અડધી ન જાય તેટલી સાવચેતી રાખવી જોઈશે. જો લંગડી લેનારનો પગ નીચે જમીન પર પડશે તો તે પકડાઈ ગયેલો ગણાશે. જો કાઠ જોડનો હાથ ચોરસમાં છૂટી જશે તો તે જોડ પકડાઈ ગયેલી ગણાશે. જ્યારે આખી જોડ પકડાય અથવા તો જોડમાંના અને જણ પકડાઈ જાય ત્યારે પકડનાર જોડને માથે દાવ બદલાશે અને અગાઉની પકડનાર જોડ બાકીની જોડ સાથે મળી જશે અને ફરી રમત શરૂ થશે.

૬૪ ઠીકરી ગુણપાટ

સંખ્યા : ૮ થી ૨૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—મેદાનમાં વચ્ચે લગભગ એક ફૂટની ત્રિજ્યા લઈ એક વર્તુળ દોરવું અને તેના મધ્યબિંદુથી અને બાજુએ લગભગ ૬૬ ૬૬ ફૂટ દૂર બે સમાંતર રેખાઓ રમનારની સંખ્યા જેટલા ફૂટ

લાંબી એવી રીતે દોરવી કે જેથી વર્તુળ મધ્યમાં રહે. વળી આ દરેક સમાંતર રેખાથી આગળ ૪૦ ફૂટ દૂર બીજી એકેક સમાંતર રેખા દોરવી.

સાધન:—એક પથર અગર તો મોટો હીકરીનો કટકો.

અથા રમનારને બે ટુકડીમાં વહેંચી નાંખવા, જે દરેક ટુકડી વર્તુળની પાસેની એકેક સમાંતર રેખા પર વર્તુળ તરફ મોં રાખી ઊભી રહેશે. દરેક ટુકડી (એક ટુકડી જમણી અને બીજી ડાબી બાજુથી) ગિતતી બોલી દરેક રમનાર પોતાનો નંબર યાદ રાખશે, અને પોતાની સામેની ટુકડીમાં પોતાના ક્રમ પ્રમાણે ઊભેલા છાંકરાને પોતાના હરીફ તરીકે ગણશે. કોઈ એક ટુકડીનો પહેલો નંબર પોતાના હાથમાં હીકરી લઈ પોતાની જગાએથી વર્તુળમાં નાંખશે. જો આખી હીકરી વર્તુળમાં પડશે તો તે આખી ટુકડી પાછળ ફરી એક પગે લંગડી લઈ પોતાની બાજુની ૪૦ ફૂટ દૂરની સમાંતર રેખા પર પહોંચી જવા પ્રયત્ન કરશે જ્યારે સામેની ટુકડી બે પગે દોડી દરેક પોતાના હરીફને જલદી પકડવા માટે પ્રયત્ન કરશે. જે લંગડી કરનાર તેના સામે ટુકડીના હરીફથી જ્યાંથી પકડાઈ જશે ત્યાંથી તે પકડનારે તેને પોતાની પીઠ પર બેસાડી તેની પ્રસ્થાન રેખા સુધી ઊંચકી લાવવો પડશે. જો ૪૦ ફૂટની દૂરની રેખા સુધી પહોંચતા પહેલાં લંગડી કરનારને તેનો હરીફ નહિ પકડી શકે તો તે રેખાથી લંગડી કરનારને પોતાની પીઠ પર બેસાડી પ્રસ્થાન રેખા સુધી લાવવો પડશે. હવે જો હીકરી નાખનારથી હીકરી વર્તુળમાં નહિ પડે તો સામે ટુકડી લંગડી લઈ ઉપર જણાવ્યા મુજબ દોડશે અને હીકરી નાખનારની ટુકડી પકડવા દોડશે અને ઉપર મુજબ પીઠ પર બેસાડશે. તે પછી હીકરી સામેની ટુકડીનો પહેલો નંબર નાંખશે અને એ રીતે વારાફરતી દરેક ટુકડીનો દરેક નંબર હીકરી નાંખશે અને ઉપર મુજબ રમત રમશે.

સ્પર્ધા રમતો

આ પ્રકારની રમતોમાં રમનારાઓ નિયત નિયમો અનુસાર અમુક ક્રિયા કરવા માટે વ્યક્તિગત અથવા ટુકડીવાર સ્પર્ધા કરે છે અને તે મુજબ તેમનો વિજયી નીવડ્યાનો ક્રમ નક્કી થાય છે.

આ રમતોમાં રમત શિક્ષકની જવાબદારી વધારે રહે છે, દરેક રમનાર બરાબર નિયમ પ્રમાણે રમત રમે તે બાબતની રમત શિક્ષકે ખાસ તકેદારી રાખવાની હોય છે. જરાપણ નિયમ ભંગને ચલાવી શકાય નહિ. આ ઉપરાંત વિજયી હરીફો અથવા ટુકડીનો ક્રમ નક્કી કરવામાં પણ કાઈને અન્યાય ન થાય તે રીતે રમત શિક્ષકે નિર્ણય આપવાનો હોય છે.

સ્પર્ધા રમતો માટે રમનારાઓની જે શક્ય હોય તે કાયમી ટુકડી પાડી રાખવી અને ટુકડીઓ જે પ્રમાણે વિજયી થાય અથવા વ્યક્તિગત સ્પર્ધા રમતોમાં વિજયી હરીફોનો જે પ્રમાણે ક્રમ આવે તે પ્રમાણે તેમની ટુકડીઓને ગુણ આપવા. ટુકડીઓના રમત વાર ગુણ માટેનો ચાર્ટ દરેક મહીનાની પહેલી તારીખે બનાવી બધા જોઈ શકે તેમ બીંત પર ટાંગી દેવો અને મહીના દરમિયાન રોજ જે

રમતો રમાય તેમાં જે ટુકડી જેટલા ગુણ મેળવે તેટલા ગુણ તે ટુકડીની સામે નોંધવા. એમ મહીનાની આખરે જે ટુકડીના કુલ ગુણ સૌથી વધારે થાય તે ટુકડીને વિજેતા ગણવી. ચાર ટુકડીઓ હોય તો તેમનો ચાર્ટ નીચે પ્રમાણે બનાવી શકાય.

ટુકડીઓનો ગુણ દર્શક ચાર્ટ

તા. ૧-૪-૪૧ થી તા. ૩૦-૪-૪૧ સુધી

અનુક્રમ નંબર	રમતનું નામ	ટુકડીઓના ગુણ			
		આઝાદ	કિસ્મત	આદર્શ	ગુલાબ
૧	કાન ખજુરા દોડ	૪	૨	૩	૧
૨	લંગડી	૨	૩	૧	૪
૩	ચાચના મેનની દોડ	૨	૧	૩	૪
૪					
૫					
	કુલ ગુણ	૮	૬	૭	૯

આ પ્રમાણે મહીનાની આખરે દરેક ટુકડીએ મેળવેલા કુલ ગુણ ઉપરથી ટુકડીઓનો વિજ્ય ક્રમ નીચે મુજબ નક્કી થાય.

(૧) ગુલાબ

(૨) આઝાદ

(૩) આદર્શ

(૪) કિરમત

ઉપર જે કે ચાર ટુકડીઓનો ચાર્ટ આપ્યો છે પરંતુ જમે તેટલી ટુકડીઓ હોય તે તે પ્રમાણે ચાર્ટ તૈયાર કરવો.

જેટલી ટુકડીઓ પાંડલી હોય તેટલા ગુણ રમતમાં પ્રથમ આવનાર ટુકડીને આપવા, અને તે પછી બીજી ત્રીજી એમ ક્રમ પ્રમાણે આવનાર ટુકડીઓને એકેક ગુણ આપ્યા આપવા.

આ પ્રમાણે ચાર્ટ બનાવવાથી રમત માટેની ત્રીજી રસાકસી ટુકડીઓમાં કિત્તવ કરી શકાય છે. અને દરેક રમનાર પસંદ કિત્સાદથી રમત રમે છે.

ઢંઢ સ્પર્ધા રમતો

સ્પર્ધા રમતોના વિભાગમાં ઢંઢ સ્પર્ધા રમતો કોઈ જુદું જ સ્થાન ભાગવે છે. આ પ્રકારની રમતોમાં જે હરીફો સામસામે પોતાની શક્તિની અજમાયશ-સ્પર્ધા કરે છે અને તે જીતાર્થે એ રીતે વિજેતા નક્કી કરવામાં આવે છે.

આ જાતની રમતો અનેકવિધ હોવાથી હરીફોને પોતાની જુદી જુદી શક્તિઓ તથા સ્નાયુઓનો ઉપયોગ કરવો પડે છે. આ કારણે લઈને હરીફોની જુદી જુદી શક્તિઓ જેવી કે ઝડપ, સમયસૂચ્યતા, આતુરી, સહનશક્તિ, તથા સ્નાયુ-જ્ઞાનતંતુઓનો સુમેળ ભાગતી એવી અનેક શક્તિઓનો વિકાસ થાય છે.

પોતાની શ્રેષ્ઠતા-અભિયાતાપણું નક્કી કરવાની વૃત્તિ દરેકમાં સર્વ સામાન્ય છે, અને આ પ્રકારની રમતોમાં આ વૃત્તિ નિર્દોષ રીતે સંતોષાતી હોવાથી આ રમતો માટેનું આકર્ષણ દરેકને રવા-

ભાવિક છે. સામાન્ય રીતે ૧૧ વર્ષની ઉંમર પછી દંડ રૂપર્યા માટે યાગક્રમાં આકર્ષણ ક્રિયા થતું હોવાથી આ રમતોને ૧૨ વર્ષથી ઉપરની ઉંમરના વિભાગમાં મુકવામાં આવી છે.

આ રમતોમાં ફટલીક રમતો એવી છે કે જેમાં વિશિષ્ટ સાધનોની જરૂર પડે છે; તો તેવી રમતો માટે દરેક જોડ વારાફરતી મેદાન વચ્ચે આવી દરીકાઈ કરશે, અને યાદીના વ્યવસ્થિત રીતે યાજુ પર જોડશે. પરંતુ મોટા ભાગની રમતો એવી છે કે જેમાં એવાં કાઈ ખાસ સાધનોની જરૂર પડતી નથી; તો તેવી રમતો માટે જ્યાં જોડ મેદાન પર જોડ સાથે દરીકાઈ કરી શકશે, અને એ રીતે સમયના વ્યય થઈ શકશે.

આ રમતોને દરીકાઈની દૃષ્ટિએ રમાડવાની ફટલીક મુખ્ય પદ્ધતિઓ નીચે પ્રમાણે છે.

આવસ કરવાની પ્રથા (Knock out Tournament)

આને માટે દરેક રમનાર દરીકાનાં નામ લખતી જુદી જુદી વાળેલી ચિટ્ટીઓ એકઠી કરી વારાફરતી ઉઘાડવી. અને તે પ્રમાણે ક્રમસર દરેક દરીકાનાં નામ લખવાં ટુર્નામેન્ટ માટે દરીકાની યરાયર સંખ્યા ૪, ૮, ૧૬, ૩૨, ૬૪ અથવા ૧૨૮ એવી કાઈ જોડ ઓ. ભાગ લેનાર દરીકાની સંખ્યા ઉપર જાણવેલી ટુર્નામેન્ટની પાસેની કાઈ સંખ્યા કરતાં જેટલી ઓછી હશે તેટલી ‘ યાય ’ આપવી પડશે; એટલે કે તેટલા દરીકાને પાંદેલી વારીમાં રમાડવા વિના સીધા બીજી વારીમાં રમાડવાના રહેશે. ચિટ્ટીઓ ઉઘાડ્યા પછી તે પ્રમાણે ક્રમસર નામોની જે યાદી થઈ હશે તેમાં જેનું નામ છેલ્લું હશે તેને ‘ યાય ’ માટે પાંદેલી પસંદગી મળશે. તે પછી પાંદેલા નામવાળાને, તે પછી છેલ્લેથી બીજા નામવાળાને, તે પછી પાંદેલેથી બીજા નામવાળાને નીચે ઉપર એમ ‘ યાય ’ માટે પસંદગી મળશે. પાંદેલી

વારીમાં રમેલા હરીફમાંથી હારેલા ખાતલ થશે અને જીતેલાઓ ક્રમ પ્રમાણે તેમની સાથે આવતા વિજેતા સાથે અથવા 'ખાય' વાળા સાથે રમશે અને આ રીતે સર્વ વિજેતા (Champion) નક્કી થશે.

રમત માટે ૧૧ હરીફો હોય તો રમત માટે તેમનો ટુર્નામેન્ટ ચાર્ટ નીચે પ્રમાણે હોયશે.

૧લી વારી	૨જી વારી	૩જી વારી	અંતિમ વારી
ચંદ્રકાન્ત બાય	{	{	{ સર્વ વિજેતા
કાસમ બાય			
મોતીલાલ મોહનસિંગ	{	{	
રમેશ ડેવીડ			
ગોપાળ અજીત	{	{	
માટીન બાય			
ભારદ્વજ બાય	{	{	
અરવિંદ બાય			

રમનારમાંથી એક જણ દડી હાથમાં લઈ ખેલશે કે, “અબુલો દબુલો.” બાકીનામાંથી બીજો એક પણ ખેલશે કે, “દબુલો.” પછી દડીવાળો છોકરો પૂછશે કે “કંઈ દિશાએ.” એટલે પેલો હાથ બતાવી કહેશે કે “આ દિશા.” એટલે દડીવાળો છોકરો એ દિશામાં દડી ફેંકશે. બધા દડી લેવા દોડશે જેના હાથમાં દડી આવશે તે મેદાનની વચ્ચે ઊભો રહી અગાઉ મુજબ પૂછશે અને આ વખતે અગાઉનો દડી ફેંકનાર જવાબ આપશે અને તેણે બતાવેલ દિશામાં દડી ફેંકશે.

૬૬ સાથી ખોળ મેદાન અથવા મોટો ચોરંડો. સંખ્યા: ૪૦ અથવા વધારે

મેદાનવ્યવસ્થા:—રમનારની સંખ્યાથી ત્રીજા ભાગના ફૂટ જેટલો વ્યાસ રાખી વર્તુળ દોરવું, અને તે વ્યાસમાં બે ફૂટ ઊંંચેરી તેજ મધ્યગિંદુથી બીજું એક બહારનું વર્તુળ દોરવું.

બધા રમનારને અંદરના વર્તુળ પર સરખા અંતરે ઊભા રાખી દોઢો ગીનતી કરાવી દરેક દો નંબરને ખાતાની આગળના એક નંબરની બરાબર પાછળ પાછલા વર્તુળ પર ઊભા રાખવા. આ દરેક એક—દો નંબર એક બીજાના સાથી ગણાશે. રમત શરૂ કરતાં પહેલાં દરેકને ખાતખાતાના સાથીને બરાબર જોઈ લેવા કહેવું. હવે અંદરના વર્તુળ પર ઊંંચાએને જમાણી બાબુ અને બહારના વર્તુળ પર ઊંંચાએને ડાબી બાબુ ફેરવી આગળ તથા પાછળ ચલાવવા: તેમજ ધીમેથી વર્તુળ પર દોડાવવા. હવે અચાનક સિલક તરફથી સિસોટીની અથવા તો એવી કાઈ નિયત સંજ્ઞા મળતાં દરેક એકદમ દોડી, ખાતખાતાના સાથીને શોધી કાઢી, હાથ મીલાવી, ત્યાંજ બેસી જશે. જે જોડ પહેલી બેસી જશે તે વિજયી ગણાશે.

૬૭ સંગીત ખુરસી મેદાન અથવા મોટો ચોરંડો સંખ્યા : ૮ થી ૪૦

સાધન:—રમનારની સંખ્યા કરતાં એક ઓછી જેટલી ખુરસીઓ; તથા એક મોં વાળું અથવા એવું વાજું.

મેદાનવ્યવસ્થા:—અધી ખુરસીઓને દરેકની બેઠક ક્રમ પ્રમાણે અવળી તથા સવળી બાજુ રહે તેમ એક હારમાં ગોઠવવી.

રમનાર છોકરાઓ ગોઠવેલી ખુરસીની હારની આજુબાજુ ઊભા રહેશે. રમત શરૂ થતાં શિક્ષક મેં વાળથી અથવા બીજા કોઈ એવા સાધન દ્વારા ચાલુ અવાજ આપ્યા કરશે; અને રમનાર ખુરસીની હારની આજુબાજુ ફર્યા કરશે. વાળંત્રનો અવાજ બંધ થતાં રમનારાઓએ તરત દરેક ખુરસી પર એક એમ બેસી જવું બોધશે. કોઈ પાછા ફરી શકશે નહિ અથવા ખુરસી પરથી ફરી બીજી બાજુ જઈ શકશે નહિ. જે છોકરો ખુરસી વિના બાકી રહેશે તે રમતમાંથી નીકળી જશે, અને એક ખુરસી પણ હારમાંથી બહાર કાઢી ફરી રમત શરૂ થશે. આ પ્રમાણે જે છોકરો છેલ્લો રહેશે તે વિજયી ગણાશે.

ખુરસીની સંખ્યા બોધ્યે તે કરતાં ઓછી હોય તો તે સંખ્યા કરતાં એક જેટલી વધારે સંખ્યા એક ટુકડીમાં રહે તેમ છોકરાઓની ટુકડીઓ પાડવી; અને પછી દરેક ટુકડીને અલગ અલગ આ રમત રમાડવી.

ખુરસી ન હોય તો રમનારાઓની બે ટુકડી પાડવી. એક ટુકડીના છોકરાઓને એકની પાછળ એક એમ નિશાન કરેલી જગાએ ક્રમ પ્રમાણે એકનો જમણો બીજનો ડાબો હાથ એમ ક્રમ પર રખાવી ઊભા રાખવા. બીજી ટુકડીના બાળકો તેમની આજુબાજુ ફરશે; અને વાળંત્ર બંધ થતાં ક્રમ પર રાખેલા પોતાની બાજુના હાથમાં પોતાનો હાથ ઘાલી દેશે.

૬૮ ઝેરી વર્તુળ મેદાન અથવા મોટો ઓરડો. સંખ્યા : ૧૨ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—અધા રમનાર લગભગ ૭ ૭ ફૂટના અંતરે ઊભા રહી શકે તેટલું મોટું વર્તુળ દોરવું આ વર્તુળની બહારની ધારને અડીને પસાર થાય તેવાં લગભગ ત્રણ ફૂટ વ્યાસનાં રમનારની સંખ્યા પ્રમાણે લગભગ ૪ થી ૮ વર્તુળ ચારે બાજુ દોરવાં જે ઝેરી વર્તુળ ગણાશે.

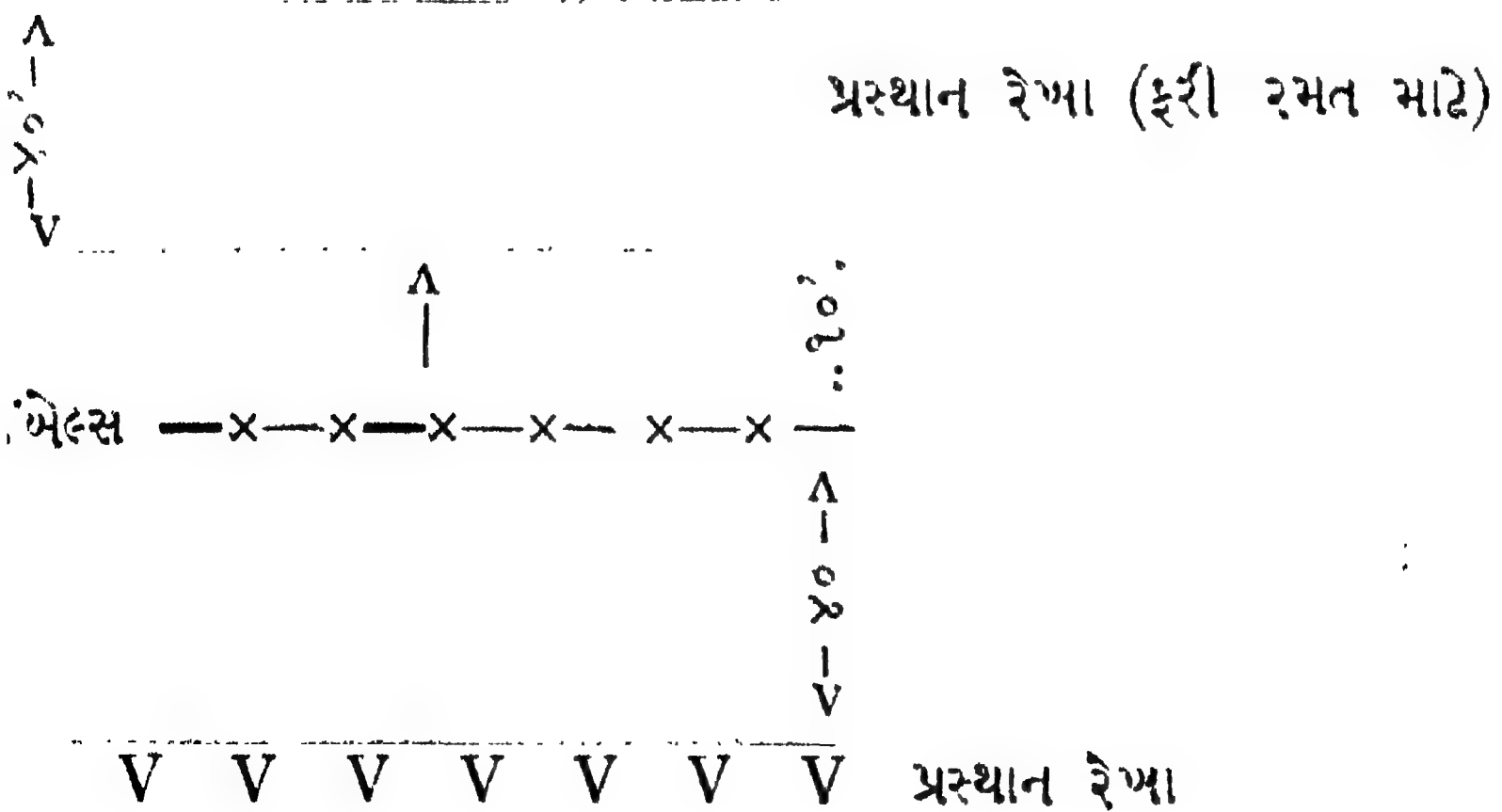
સાધન:—એક મોં વાળું અથવા એવું વાળું.

બધા રમનાર વર્તુળની બહારની ધાર પર સરખા અંતરે ઊભા રહેશે. તે પછી બધાને જમણા હાથ તરફ ફેરવવા. વાળુંત્રના વાગવા સાથે બધા વર્તુળની ચારે બાજુ દોરેલાં નાનાં વર્તુળની અંદર થઈને ફરશે. વાળુંત્ર બંધ થતાંની સાથે બધા એકદમ થોભી જશે. જેઓ નાના વર્તુળ પર ઊભેલા (એક અથવા બંને પગ) હશે તેઓ રમતમાંથી બાદ થશે. ફરી તેજ પ્રમાણે રમત વાળુંત્ર વાગવા સાથે શરૂ થશે. આ પ્રમાણે જે છેલ્લો રહેશે તે વિજયી ગણાશે.

૬૮ એક બાદ

સંખ્યા : ૧૦ થી ૨૫

મેદાનવ્યવસ્થા:—રમનારની સંખ્યાથી લગભગ અઢી ગણા ફૂટ જેટલી લાંબી એક પ્રસ્થાન રેખા મેદાનના એક છેડે દોરવી. પ્રસ્થાન રેખાથી ૪૦ ફૂટના અંતરે સમાંતર રેખા દોરવી જે અંતિમ રેખા ગણાશે. આ અંતિમ રેખાથી આગળ ૧૦ ફૂટના અંતરે બીજી અંતિમ રેખા દોરવી અને ત્યાંથી આગળ ૪૦ ફૂટના અંતરે એક સમાંતર પ્રસ્થાન રેખા દોરવી.



સાધન:—રમનારની સંખ્યાથી એક ગોઝા જેટલા ડંખેલ્સ, જેને એક અંતિમ રેખા પર સરખા અંતરે ગોડવી દેવા.

અથા રમનારાઓને જે અંતિમ રેખા પર ડંખેલ્સ ગોડવેલા હોય તેની પાસેની પ્રસ્થાન રેખા પર ડંખેલ્સ તરફ મોં રાખી ઊભા રાખવા. શિક્ષકની સિસોટીની સંજ્ઞાથી રમત શરૂ થતાં, બંધા અંતિમ રેખા તરફ દોડી ત્યાંથી એકેક ડંખેલ્સ લઈ બીજી અંતિમ રેખા પર મૂકી દેશે, અને ત્યાંથી આગળ બીજી પ્રસ્થાન રેખા પર ધીમે ધીમે ચાલ્યા જશે. જેના હાથમાં ડંખેલ્સ નહિ આવ્યો હશે તે રમતમાંથી બાદ થશે. હવે એક ડંખેલ્સ અંદરથી કાઢી લઈ આ બીજી પ્રસ્થાન રેખા પરથી ફરીથી રમત શરૂ કરવી. આ પ્રમાણે રમતાં છેલ્લે સુધી રહેશે તે વિજયી ગણાશે.

૭૦ વર્તુળ દડા દોડ મેદાન અથવા મોટા ચોરડા સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—રમનારની સંખ્યાથી ત્રીજા ભાગના ફૂટ જેટલી ત્રિજ્યા રાખી વર્તુળ દોરવું.

સાધન:—બે મોટા દડા (પોલીબોલ) અને તો બુદા બુદા રંગના તથા બે ટોલ અથવા તેના પોલીબોલ મૂકવાનાં પાત્ર. અને તો દડાના જ રંગના.

અથા રમનારાઓને વર્તુળ પર સરખા અંતરે ઊભા રાખવા. હવે તેમની સંખ્યાને અર્ધા કરી જે સંખ્યા આવે તે સંખ્યા સુધી એક નંબરથી ગિનતી કરાવવી, અને છેલ્લા નંબરથી (પહેલા નંબરની આગળનાથી) અવળી બાજુ ગાડીના નંબરોને ગિનતી કરાવવી, અને આ પ્રમાણે એક વર્તુળના બે અર્ધ વર્તુળ પર ઊભેલી બે દુકડીઓ નક્કી કરવી. તે પછી બંને ટોલમાં એકેક દડા મૂકી બંને દુકડીના પહેલા નંબરની પાછળ ટોલ મૂકવી. રમત શરૂ થતાં બંને દુકડીના

આવા દોરેલા ‘ ટુર્નામેન્ટ ચાર્ટ ’ ને બીંત પર અગાઉથી લટકાવી દેવો અને તે પછી દરેક જોડને ઉપર પ્રમાણે હરીફાર્ષ કરાવવી. એમ અંતિમ વારીમાં જીતેલો હરીફ સર્વવિજેતા ગણાશે, જ્યારે અંતિમ વારીમાં હારેલાનો બીજો નંબર આવ્યો ગણાશે.

જેમાં વિશિષ્ટ સાધનોનો ઉપયોગ કરવાનો હોય તે ગતની રમતો આ રીતે રમાડી શકાશે એટલે કે એકી સાથે એક જ અથવા સગવડ પ્રમાણે વધારે જોડને રમાડી શકાશે.

૨ સરળ ટુર્નામેન્ટ પદ્ધતિ

હરીફોને દોડતારમાં યોગ્ય અંતર રખાવી ગોડવવા. હવે જે રમતની સ્પર્ધા કરવાની હોય તે પ્રત્યક્ષ બતાવવી. ત્યાર પછી આગળની પદ્ધતિમાં જાણ્યા પ્રમાણે ‘ ગાય ’ નક્કી કરી બાકીનાને એક સાથે તેમની ચિટ્ટી ઉઘડવાના ક્રમ પ્રમાણે આવતા હરીફ સાથે રમાડી તેમાં હારેલાને બાતલ કરી ટુર્નામેન્ટ માટેની બરાબર સંખ્યા મેળવવી. આમાં બને ત્યાં સુધી હરીફોને ખેતાને જ ખેતાની સ્પર્ધા માટેના પંચ બનાવવા. હારેલાઓને બાતલ કરી જીતેલાઓને દોડતારમાં તેમના ક્રમ મુજબ ગોડવી ફરી બધાને સાથે સ્પર્ધા કરાવવી. એમ છેલ્લે સુધી રહેનારને સર્વવિજેતા ગણવો.

જો હરીફા ખેતે જ ખેતાની હરીફાર્ષમાં પંચ થઈ શકે તેમ ન હોય તો કતારમાં ઝેમ્લી બધી એક નંબરની જોડને સાથે સ્પર્ધા કરાવવી, જ્યારે બેકી નંબરની જોડ ખેતાની આગળની બેકી નંબરની જોડના પંચ તરીકે કામ કરશે. આ પછી બધી બેકી નંબરની જોડ સ્પર્ધા કરશે અને બેકી નંબરની જોડ પંચ તરીકે કામ કરશે. તે પછી હારેલાઓને બાતલ કરી જીતેલાઓની ફરી ઉપર પ્રમાણે સ્પર્ધા કરાવવી.

જેમાં ખાસ સાધનોનો ઉપયોગ કરવાનો ન હોય તેવી સરળ રમતોની હરીફાઈ આ પદ્ધતિથી થઈ શકશે તથા ઘણો સમય બચશે.

Λ	Λ	Λ	Λ	Λ	Λ	Λ	Λ.....પાછલી હાર
Λ	Λ	Λ	Λ	Λ	Λ	Λ	Λ.....આગલી હાર
૧	૨	૧	૨	૧	૨	૧	૨

એકી સ્પર્ધા કરશે } એકી સ્પર્ધા કરશે.
 એકી પંચ તરીકે રહેશે } પછી એકી પંચ તરીકે રહેશે.

૩ ટુકડીવાર વિજેતા પદ્ધતિ

આ માટે બધા રમનારાઓને સંખ્યા પ્રમાણે ટુકડીઓમાં વહેંચી નાંખવા. દરેક ટુકડી દીઠ નાયક નીમી દેવા. ત્યાર પછી જે રમત રમવાની હોય તે બધાને બતાવી બરાબર સમજાવવી હવે દરેક ટુકડી પોતાના નાયકની દેખરેખ નીચે સરળ ટુર્નામેન્ટ પદ્ધતિ પ્રમાણે પોતાની ટુકડીનો વિજેતા નક્કી કરશે. તે પછી દરેક ટુકડી-વિજેતાઓ મેદાનની વચ્ચે આવી સરળ ટુર્નામેન્ટ પદ્ધતિ પ્રમાણે ફરી સ્પર્ધા કરશે અને એ રીતે સર્વ વિજેતા નક્કી કરશે.

આ ઉપરાંત આ પદ્ધતિથી ટુકડીવાર ગુણ પણ આપી શકાય છે. ચાર ટુકડીઓ પાડી હોય તો જે ટુકડીનો વિજેતા પ્રથમ આવે તે ટુકડીને ચાર, બીજા આવનારની ટુકડીને ત્રણ, ત્રીજા આવનારની ટુકડીને બે, તથા ચોથા આવનારની ટુકડીને એક એમ ગુણ આપવા. આ પ્રમાણે અમુક રમતો રમાડ્યા પછી જે ટુકડીના ગુણોનો સરવાળો જેટલો વધારે થાય તે પ્રમાણે તેને વિજયી ગણવી પાન નં. ૬૫ જણાવ્યા પ્રમાણે તે માટેનો ચાર્ટ તૈયાર કરી શકાય,

૪ ટુકડી કતાર પદ્ધતિ (Team line method)

બધા રમનાર હરીફાઈને ઊંચાઈ પ્રમાણે એક હારમાં ઊભા રાખી દો દો ગિનતી (એક—દો, એક—દો એમ નંબર) બોલાવી,

અધા દો નંબરોની જુદી કતાર અધા એક નંબરોની સામે લગભગ ૨૫ ફૂટ દૂર કરાવવી. હવે આ પ્રમાણે આવેલી દરેક જોડ સામસામે ઊભેલા (એક અને દો નંબર) શિક્ષક તરફથી સીસોટીની સંજ્ઞા મળતાં નક્કી કરેલી સ્પર્ધા રમત મેદાનમાં આગળ આવી રમશે, અને સીસોટીની સંજ્ઞાથી રમત પૂરી થતાં પોતાની જગાએ ચાલ્યા જશે. ત્યારપછી કંઈ દુકડીના કેટલા જીત્યા તે જાણવા માટે જાને દુકડીના વિજેતાઓને હાથ ઊંચા કરાવી સંખ્યા ગણી લેવી. જેની દુકડીની વધારે વિજેતા સંખ્યા હશે તે દુકડી વિજેતા ગણાશે. જે કોઈ દ્વંદ્વ સ્પર્ધામાં નક્કી કરેલા સમય દરમિયાન કોઈ જોડતો વિજેતા નક્કી ન થાય તો તે સ્પર્ધાને અનિશ્ચિત (Draw) ગણવી.

૫ દુકડી નંબર પદ્ધતિ.

આગળ જણાવેલી દુકડી કતાર પદ્ધતિ પ્રમાણે રમનારાઓની બે દુકડી પાડી તેમને ૨૫ ફૂટ દૂર એક બીજાની સામે ગોઠવી દેવી. દરેક દુકડી પોતાના ભિલ્લુઓને ગુપ્ત રીતે ક્રમસર નંબર આપી દેશે. હવે શિક્ષક તેમાંની કોઈ સંખ્યા બોલશે. જાને દુકડીના તે નંબરવાળા હરીફો વચ્ચે આવી. દ્વંદ્વ રમત ખેલશે. જે દુકડીનો હરીફ વિજયી થશે તેને એક ગુણ મળશે. જાને હરીફ પછી પોતાની જગાએ જશે, અને પછી શિક્ષક બીજી કોઈ સંખ્યા બોલશે. એમ જે દુકડીના સૌથી વધારે ગુણ થશે તે દુકડી વિજયી ગણાશે.

૬ દુકડી વર્તુળ પદ્ધતિ

રમનારાઓની બે દુકડી પાડી જાનેને વર્તુળાકારે ઊભી રાખવી. એક અંદરનું વર્તુળ બનાવે તથા બીજી બહારનું વર્તુળ બનાવે. આ પછી અંદરની દુકડી ડાબી અને બહારની દુકડી જમણી બાજુ ફરી જાય. જે રમત રમાડવાની હોય તે બરાબર બતાવ્યા પછી જાને દુકડીને પોતાના વર્તુળ પર આગે ફૂચ કરાવવી. દસ કે પંદર કદમ ગયા પછી ‘ રૂબ જીવ ’નો હુકમ આપી બધાને ઊભા રાખવા અને

હવે બંને ટુકડીના જે હરીફ સામસામે આવ્યા હોય તે જોડ પ્રમાણે બધાને સ્પર્ધા કરાવવી અને સૌથી વધારે વિજયી હરીફ કઈ ટુકડીના છે તે લાથ ઊંચા કરાવી જાણી લેવું અને તે ટુકડીને એક ગુણુ આપવા. ત્યારપછી મૂળ દિશામાં દરેકને કરવાનો હુકમ આપી આગે કુચ કરાવવી. થોડા કદમ ગયા પછી ફરી 'રખ બતવ'નો હુકમ આપી બધાને ઊભા રાખી હવે સામસામે આવેલા હરીફની જોડ જાણી સ્પર્ધા કરાવવી. આમ આઠ કે દશ વખત જુદા જુદા સાથે દરેકને સ્પર્ધા કરવાની આવશે. આખરે કઈ ટુકડીએ સૌથી વધારે ગુણુ મેળવ્યા તે નક્કી કરવું.

આ પદ્ધતિમાં સહેજ ફરફાર દાખલ કરવાથી આનંદજનક વિવિધતા ઉત્પન્ન કરી શકાશે. આ માટે અંદરના વર્તુળ પર ઊભેલા અને બહારના વર્તુળ પર ઊભેલા મિત્રજુઓની બનેલી જોડ સામસામે ઊભી રહેશે, અને એ જોડ પ્રમાણે સ્પર્ધા કરશે. સ્પર્ધા પૂરી થયા પછી અંદરના વર્તુળ પર ઊભેલા બધા એકઠા નાંખર ડાબી બાજુ ખસશે; આથી બધાની જોડ બદલાઈ જશે, અને એ જોડ પ્રમાણે બધા ફરી સ્પર્ધા કરશે, અને પછી અંદરવાળા એકઠા નાંખર ડાબી બાજુ ખસતા જશે; આમ અંદરવાળા એક એકકર પૂરું કરી પોતાની મૂળ જગાએ આવે ત્યાં સુધી સ્પર્ધાઓ ચાલશે. ત્યારપછી દરેક ફટલી સ્પર્ધાઓ જીત્યા તે જાણવા માટે વારાફરતી એક સ્પર્ધા જીતેલાઓને, બે સ્પર્ધાઓ જીતેલાઓને, એમ ક્રમસર લાથ ઊંચા કરાવવા. અને એ રીતે સૌથી વધારે સ્પર્ધા જીતેલાને—સર્વ વિજેતાને અને સૌથી ઓછી જીતેલાને નક્કી કરવા.

સ્પર્ધા રમતો

૬ થી ૮ વર્ષની ઉંમર માટે

૬૫ અબુલો ૬૫લો

સંખ્યા : ૮ થી ૨૦

સાધન:—રખરતો બોલ અથવા દડી.

એક નંબર પોતપોતાની ડાલ પાસે તૈયાર થઈને ઊભા રહેશે. શિક્ષકની સિસોટીની સંજ્ઞા મળતાં જ બંને પોતપોતાની ડાલમાંથી દડો લઈ પોતાની ટુકડીની દિશા તરફ થઈદોડી વર્તુળની આબુઆબુ એક ચક્ર કરી પોતાની ડાલમાં દડો મૂકી દેશે. જે દડો પહેલો મૂકશે તેની ટુકડીને એક ગુણ મળશે. તે પછી એ જ પ્રમાણે બંને ટુકડીનો બીજો નંબર દોડશે અને એમ વારાફરતી બધા દોડશે. વિજયી દોડનારની ટુકડીને દરેક વખતે ગુણ મળશે. જ્યાં દોડનાર હરીફ સામસામે મળે ત્યાં દરેક પોતાની ડાબી આબુ થઈ દોડે એ નિયમ રાખવો કે જેથી કાઈ અથડાઈ પડે નહિ.

૭૧ દશી વીશી

સંખ્યા : ૮ થી ૨૫

મેહાનવ્યવસ્થા:—૩૦ ફૂટના અંતરે એ સમાંતર રેખા દોરવી તથા આમાંની એક રેખાની વચ્ચે ૧૦ ફૂટના અંતરે ધૂળની ઢગલી કરી તેમાં લાકડી રોપવી.

સાધન:—એક લાકડી લગભગ ૩૫ ફૂટ જેટલી લાંબી.

બધા રમનારની એ ટુકડી પાડવી. દરેક ટુકડીના પહેલા છોકરાને એકેક રેખા પર સામસામે ઊભા રાખવો. બાકીના આબુ પર વ્યવસ્થિત ટુકડી પ્રમાણે બેસી રહેશે. સિસોટીની સંજ્ઞા મળતાં જ બંને છોકરાઓ દોડશે. લાકડીથી ૧૦ ફૂટના અંતરે દોરેલી પ્રથમ રેખા પરથી દોડનાર છોકરો લાકડી લઈ પાછા દોડી પોતાની રેખા ઝોળંગી જશે; તે દરમિયાન સામેનો છોકરો તેને પકડી પાડે તો સામેનો છોકરો જીત્યો ગણાય, તથા તેની ટુકડીને એક ગુણ મળે. ન પકડી શકે તો લાકડી લઈ દોડનારની ટુકડીને એક ગુણ મળે. આ પછી બંને ટુકડીના બીજા નંબરને તે પ્રમાણે દોડાવવા. બધા દોડી રહ્યા પછી બંને ટુકડીની પ્રથમ રેખા અરસપરસ બદલી, ફરી બધાને

વારાફરતી દોડાવવા. આમ સાંથી વધારે ગુણ મેળવનાર ટુકડી વિજયી ગણાશે.

૭૨ દોડતાં પૂતળાં

સંખ્યા : ૧૦ થી ૨૫

મેદાનવ્યવસ્થા :—રમનારની સંખ્યાથી દોઢ ગણા ફૂટ લાંબી એક પ્રસ્થાન રેખા, અને તેનાથી લગભગ ૪૦ ફૂટના અંતરે સમાંતર અંતિમ રેખા દોરવી.

અથવા રમનારાઓને અંતિમ રેખા તરફ મેં રાખી પ્રસ્થાન રેખા પર હારમાં ડાબા રાખવા. શિક્ષક દોડરાઓ તરફ પીડ રાખી અંતિમ રેખા પર ડાબા રહેશે. રમત શરૂ થતાં શિક્ષક એકથી આડ સુધીની સંખ્યા ક્રમ પ્રમાણે વધતી ઓછી ગતિથી બોલશે; જે દરમ્યાન રમનારાઓ પ્રસ્થાન રેખા પરથી અંતિમ રેખા તરફ પાતાતી ગતિ પર કાબુ રાખી દોડશે. આવી સંખ્યા બોલતાં જ શિક્ષક પાછળ ફરી જશે. આ વખતે એટલે કે આવી સંખ્યા વખતે અથવા રમનારાઓ દોડતા એકદમ અટકી જઈ જ રિથિતિમાં હોય તે જ રિથિતિમાં સ્થિર થવું જોઈશે. પાછળ ફરતી વખતે શિક્ષક જન કાદને દોડતાં કે હાલતાં જોશે તો તેણે જ્યાંથી નીકળ્યો હશે ત્યાં જતા રહેવું જોઈશે. આ પછી શિક્ષક પીડ બાગંદા તરફ ફરી ફરી અગાઉ પ્રમાણે સંખ્યા બોલશે અને બાગંદા પાછા ફરી ગતિ કાબુમાં રાખી દોડશે. આ પ્રમાણે જે બાગંદા અંતિમ રેખાને પહોંચે પસાર કરશે તે વિજયી ગણાશે.

ઉપરની રમતમાં સંખ્યા બોલવાને બદલે, શિક્ષક જ્યાં સુધી અંતિમ રેખા પર ટટાર ડાબા હોય ત્યાં સુધી રમનારાઓ દોડવું અને શિક્ષક જ્યારે કમરમાંથી આગળ નીચો નમી બે પગ વચ્ચેથી બુચે તે વખતે બાગંદાએ સ્થિર થઈ જવું એવો ફરફાર કરી રમત રમાડવાથી પણ બાગંદાને જોર મળત પડશે.

૭૩ વેંત કુદામણી

સંખ્યા: ૪ થી ૨૫

રમનારાઓમાંથી એક જાણના માથે દાવ રહેશે, જે એડી નીચે નથા પાંખે ઊંચો રહે તેમ જમીન પર એક પગ લાંબો કરી બેસશે. બાકીના વારાફરતી તે પરથી ફેદી જશે. તે પછી લાંબા કરેલા પગના પાંખ પર દાવ આપનાર બીજા પગની એડી રાખી પગ લાંબો કરશે, જે ઉપર થઈ બાકીના રમનાર વારાફરતી ફેદી જશે. તે પછી દાવ આપનાર ઉપલા પગના પાંખ પર પાતાની એક વેંત મૂકશે. આ ઉપરથી બધા અડક્યા વિના અરાબર ફેદી ગયા પછી તે ક્રમે ક્રમે બીજી વેંત મૂકશે. તે પછી પલાંડી વાળી બેસશે; પછી દીવાણ પર લાથ રાખી આંટા ઝાંભો રહેશે; અને ફેદેલે ઝાંભો થશે; બાકીના બેઠકરાઓ તેની ઉપર થઈને અડક્યા વિના ફેદી જશે. આ પ્રમાણે ફેદતાં જે અડકી પડે અથવા નહિ ફેદી શકે અથવા પડી જશે તેના માથે દાવ આવશે. તે પ્રથમના દાવવાળા બેઠકરાની જગ્યાએ બેસી બાકી હોય ત્યાંથી શરૂ કરશે.

૭૪ પીંછે કદમ

સંખ્યા: ૮ થી ૨૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—ચાર ચાર ફૂટના અંતરે ત્રણ અથવા ચાર સમાંતર અર્ધ વર્તુળ એક જ સમ્યગિંદુથી દોરવાં. પહેલા અર્ધ વર્તુળની ત્રિજ્યા રમનારાઓની સંખ્યાના પ્રમાણમાં રાખવી.

સાધન:—એક મોટા દોડા અથવા પોલીઓક્સ; તથા એક નાનું ટેબલ કે જેને મધ્ય બિંદુ પર બોંડવવું.

બધા રમનાર ટેબલની પાસેના અર્ધવર્તુળ પર સરખા અંતરે બોંડવાઈ ઝાંભો રહેશે. શિક્ષક દોડા લાથમાં લઈ ટેબલ પર ઝાંભો રહેશે. રમત શરૂ થતાં શિક્ષક પહેલા ઝાંભેલા દોડરા તરફ દોડા ઉછાળશે, જેને તે બેઠકરાઓ ઝીલવા પડશે, અને તરત ત્યાંથી શિક્ષક

તરફ ફેંકવો જોઈ શો. આ પ્રમાણે શિક્ષક વારાફરતી દરેક છોકરા તરફ દોડા ઉછાળશે. જે તેને ઝીલી શકશે તેઓ પાછળના વર્તુળ પર જઈ ઊભા રહેશે; ન ઝીલી શકે તે ત્યાંને ત્યાં જ ઊભાં રહેશે. બધાની એક વારી ગયા પછી શિક્ષક ફરી ક્રમ પ્રમાણે દોડા દરેક જ્યાં હશે તે તરફ ઉછાળશે. જે ઝીલી શકશે તે એક વર્તુળ પાછળ જશે. દરેક ઝીલનારે દોડા શિક્ષક સુધી પહોંચે તેમ ફેંકવો જોઈ શો; નહિ ફેંકી શકે તો તેને એક વર્તુળ પાછળ જવાનો અધિકાર રહેશે નહિ; એટલે કે જે બરાબર દોડા ઝીલી તથા શિક્ષક તરફ ફેંકી શકશે તે જ એક વર્તુળ પાછળ જઈ શકશે. આ પ્રમાણે દોરેલાં બધાં વર્તુળ જે પહોંલો પૂરાં કરશે તે વિજયી ગણાશે.

આ રમતમાં ટેબલને બદલે મકાનના ઓટલા પર શિક્ષક ઊભો રહી, બાળકોને અર્ધવર્તુળાકારે નીચે ઊભા રાખીને પણ રમત રમાડી શકશે.

૭૫ આંધવાના ગાળીબાર : મેદાન અથવા મોટો ઝોરડો.

સંખ્યા : ૫ થી ૨૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—મેદાન પર એક બાબુજો લગભગ ચાર ફૂટ લાંબી એક રેખા દોરવી. આ રેખાથી લગભગ ૨૫ ફૂટના અંતરે એક ડોલ અથવા તગાર ઊંધું મૂકવું.

સાધન:—એક ચાર ફૂટ લાંબી લાકડી, આંખે આંધવાના બે પાટા તથા એક ડોલ અથવા તગાર.

બધા રમનાર દોરેલી રેખાથી પાંચ ફૂટ દૂર હારમાં બેસી જશે. પહોંલો છોકરો આ પ્રસ્થાન રેખા પરથી ડોલ સુધી ચાલતો પગલાં ગણતો જશે અને ફેટલાં પગલાં થયાં તે યાદ રાખશે. તે પછી

શિક્ષક તેને પ્રસ્થાન રેખા પર ઊભો રાખી આંખે ન દેખાય તેમ પાટો બાંધી તેના હાથમાં લાકડી આપશે. હવે આ બાળક લાકડી બંને રાખી ડોલ તરફ ચાલશે અને અગાઉ ગણ્યા પ્રમાણે પગલાં ચાલી ડોલ પર ધા કરશે. આ પ્રમાણે દરેક જણ વારાફરતી કરશે. જેઓ ડોલ પર ધા કરી શકશે તેઓ વિજયી ગણાશે; અને ધા જમીન પર કરશે તેઓમાંથી ડોલની વધારે પાસે ધા કરવા પ્રમાણે વિજયક્રમ નક્કી કરવામાં આવશે.

આ રમતમાં ગુણ પાણુ આપી શકાય. ડોલની આબુઆબુ એક એક ફૂટ દૂર પાંદેડું વર્તુળ તથા બે ફૂટ દૂર બીજું વર્તુળ એમ બે વર્તુળ દોરવાં. ડોલ પર ધા કરે તો તેને પાંચ ગુણ, પાંદેડા વર્તુળની અંદર ધા કરે તો ત્રણ ગુણ અને બીજા વર્તુળની અંદર ધા કરે તો એક ગુણ આપવાં બીજા વર્તુળની પાણુ બહાર ધા કરે તો એક પાણુ ગુણ આપવાં નહિ.

આ રમતમાં ડોલને બહારે બીંતે પાટિયું રાખવામાં આવે છે, જેમાં પૂંછડા વિનાનો હાથી ચીતરેલો હોય છે. આંખે પાટો બાંધવામાં આવેલો છાકરો ચાકનો કકડો લઈ પ્રસ્થાન રેખા પરથી નીકળી પાટીઆ પાસે જઈ પૂંછડું ચીતરશે; જે પૂંછડું બરાબર જગાએ અથવા જેટલું તેની વધારે પાસે ચીતરી શકશે તે પ્રમાણે વિજયક્રમ ગણાશે.

૭૬ બાંધણી ચાલ

સંખ્યા: ૫ થી ૨૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—લગભગ ચાર ફૂટ લાંબી એક પ્રસ્થાન રેખા મેદાન પર એક બાબુ દોરવી. અહીંથી લગભગ ૯૦ ફૂટ દૂર નાનું કુંડાળું દોરી તેમાં એક મગદળ મૂકવા.

સાધન:—આંખે બાંધવાના બે પાટા; તથા એક મગદળ; તથા સિસોટી. બધા રમનારને પ્રસ્થાન રેખાની એક બાબુએ હારમાં

મેસાટી દેવા. ઇંદ્રા ઇંદ્રાને અથવા એક વધારાના ઇંદ્રાને સિસોટી આપી તેને મગદળ પાસે ઓભો રાખવો. હવે પહેલા બેઠેલા ઇંદ્રાને પ્રસ્થાન રેખા પર ઓભો રાખી તેની આંખે પાટો બાંધવો. હવે તે પ્રસ્થાન રેખા પર ફૂંદટી ફરી ઓભો રહેશે. આ વખતે મગદળ પાસે ઓભેલા ઇંદ્રા મોટીથી સિસોટી વગાડશે; જેના અવાજ પરથી દિશા પારખી તે દિશામાં તે ત્રીસ પગલાં ભરશે. અહીં તેની આંખેથી પાટો છોટી નાખવામાં આવશે, અને ત્રીસમા પગલે તેની એટી જ્યાં હશે તે જગ્યા પર નિશાન કરવામાં આવશે. આ પ્રમાણે દરેક જણુ વારા-ફરતી કરશે. એક જણુ આવતો હોય ત્યારે શિક્ષક બીજાની આંખ પાટો બાંધી તૈયાર રાખે. જે મગદળની વધારે પાસે ત્રીસમા પગલે આવ્યો હશે તે વિજયી થયો ગણાશે.

સ્પર્ધા રમતો

૬ થી ૧૨ વર્ષની ઉંમર માટે

૭૭ વસ્તુ ઉછાળ

સંખ્યા : ૧૦ થી ૪૦

સાધન:—રમનારની સંખ્યા જેટલી, ઉછાળી કીલી શકાય તેવી વિવિધ વસ્તુઓ, જેવી કે, ડંખેદસ, ક્રીકેટ બોલ, વોલીબોલ, દડી વિગેરે.

અથા રમનાર એક બીજાથી ચાર ચાર ફૂટના અંતરે વર્તુળાકારે દરેક એક વસ્તુ લઈ ઓભા રહેશે. શિક્ષક વર્તુળમાં મધ્યમાં ઓભો રહેશે, અને ધીમી ગતિથી એક-એ-વાળુ એમ સંખ્યા મોટીથી બોલશે. દરેક સંખ્યા વખતે અથા રમનાર પોતાની વસ્તુ જમણી બાજુના ઇંદ્રા તરફ ફેંકશે અને યાખી બાજુથી આવતી વસ્તુ કીલી લેશે. જે વસ્તુ કીલી શકશે નહિ તેઓ તથા જે વસ્તુ બરાબર ફેંકા શકશે નહિ તેઓ તે વસ્તુ લઈ વર્તુળની બહાર નીકળી જશે. આ પ્રમાણે રમતાં જે કંઈક સુધી વર્તુળ પર રહેશે તે વિજયી ગણાશે.

આ રમત નવી રમાડતી વખતે એટલે કે શરૂઆતમાં કાઈ બાદ થાય તો ત્યાં રમત અટકાવી તેને વર્તુળ બહાર કાઢી રમત ચાલુ કરવી. પણ બધાને રમત બરાબર આવડી ગયા પછી બાદ થનાર પોતાની જાતેજ રમતમાં જરાપણ વિક્ષેપ વિના નીકળી જશે. અને આ રીતે રમત શરૂ થી અંત સુધી અટક્યા વિના ચાલશે.

વળી વિવિધતા લાવવા માટે શિક્ષક અનિયમિત ગતિથી સંખ્યા બોલશે તો પણ છોકરાઓને આનંદ પડશે.

૭૮ વર્તુળનો રાજા મેદાન અથવા મોટો ગોરંડો. સંખ્યા : ૪ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—રમનાર અંદર છૂટથી ઊભા રહી શકે તેટલું મોટું વર્તુળ દોરવું. બધા રમનાર પોતાના હાથથી પીઠ પાછળ અદ્ય વાળી વર્તુળની અંદર ઊભા રહેશે. રમત શરૂ થતાં દરેક એક બીજાને હાથ છોડ્યા વિના ફક્ત ખભા વડે ધકકા મારી વર્તુળની બહાર કાઢવા અથવા પાડી નાખવા પ્રયત્ન કરશે. પડી જનાર અથવા વર્તુળની બહાર જનાર અથવા હાથની અદ્ય છોડી દેનાર બાદ થયેલા ગણાશે. એટલે કે બહાર આવી બેસી જશે. આ પ્રમાણે જલ્દી રહેશે તે વિજયી ગણાશે.

૭૯ દડો બાદ

સંખ્યા : ૮ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—લગભગ ૫૦ ફૂટના ચોરસ જેટલી હદ નક્કી કરવી.

સાધન:—એક વોલીબોલ અથવા લૂગડાંનો ગૂંથેલો દડો.

બધા રમનાર નક્કી કરેલી હદમાં ગમે ત્યાં ઊભા રહેશે. એક દડો અથવા નાનો વોલીબોલ શિક્ષક હદમાં વચ્ચે ઉછાળશે; અને રમત શરૂ થશે. દરેક આ દડો લઈ બીજાને મારી બાદ કરવા પ્રયત્ન

કરશે. જે કાઈને આ દડો ટિપ્પો પડ્યા વિના વાગશે તે અથવા જે કાઈ નક્કી કરેલ લક્ષ્ની બહાર જશે તે રમતમાંથી બાદ થશે અને બહાર આવી બેસશે. દડો જમીનને અડકતાં મૃત (dead) ગણાશે, અને તેને કાઢવાનું પકડી બીજા તરફ ફેંકી શકશે. કાઈ એક જણને દડો વાગ્યા પછી પણ તે દડો મૃત ગણાશે. જ્યારે દડો લક્ષ્ની બહાર જાય ત્યારે બાદ થયેલામાંથી એક જણ દડો લઈ આવી વચ્ચે ઉઠાળી રમત ચાલુ કરશે. આ પ્રમાણે બધા બાદ થતાં જે હેલ્લો રહેશે તે વિજયી ગણાશે.

૮૦ દડાનો રાખ

સંખ્યા : ૮ થી ૨૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—લગભગ ૨૦ થી ૩૦ ફૂટ જેટલી ઊંચી દિવાલ જેમાં હોય તેવું મેદાન આ રમત માટે જોઈશે. આ દિવાલથી અનુક્રમે ૨૦ ફૂટ દૂર, ૨૫ ફૂટ દૂર, ૩૦ ફૂટ દૂર અને ૪૦ ફૂટ દૂર એવી ચાર સમાંતર રેખાઓ દરેક લગભગ ૪ ફૂટ જેટલી લાંબી એવી દોરવી.

સાધન:—એક રમરનો નાનો દડો અથવા ટેનીસ બોલ.

બધા રમનારાઓને દોરેલી રેખાઓની એક બાજુએ બેસાડવા અને અનુક્રમ નંબર આપી દેવા. હવે પહેલાં છોકરાને રમરનો નાનો દડો આપવા જોતે તે પહેલી એટલે કે ૨૦ ફૂટની રેખા પર બેસી રહી દિવાલ તરફ ફેંકશે; અને અથડાઈને પાછા ફરતા દડાને રેખા પર રહી ઝીલશે. એ પ્રમાણે ત્રણ વખત કરશે. તે પછી તે પાતાની જગાએ ચાલ્યો જશે, અને બીજા છોકરાને દડો આપશે, જે એજ પ્રમાણે ત્રણ વખત દડો ઝીલશે. આ પ્રમાણે બધા વારાફરતી કરશે. જેઓ ત્રણ વખત બરાબર દડો ઝીલી શકશે તેઓ સૈનિક થયેલા ગણાશે. તેઓ બીજી વારીમાં ૨૫ ફૂટની રેખા પર બેસી રહી દડો એ પ્રમાણે ત્રણ વખત દિવાલ પર ફેંકી ઝીલશે. જેઓ ૨૦ ફૂટની રેખા

પરથી ત્રણેય દડા બરાબર ઝીલી શકશે નહિ તેઓ સૈનિક થયા ગણાશે નહિ, અને ખેતાની બીજ વારીમાં ફરી એજ રેખા પરથી પ્રયત્ન કરશે. આ પ્રમાણે એક રેખા પરથી ત્રણ વખત દડો ઝીલ્યા પછીજ દરેક તેનાથી દૂરની રેખા પરથી બીજ વારીમાં દડો ઝીલશે. પહેલી રેખા પરથી ઝીલનાર સૈનિક ગણાશે; બીજ રેખા પરથી ઝીલનાર સાર્જન્ટ કહેવાશે; ત્રીજ રેખા પરથી ઝીલનાર સેનાપતિ અને છેલ્લી રેખા પરથી ઝીલનાર રાજા થયા ગણાશે. દરેક સૈનિક થયા પછી સાર્જન્ટ; સાર્જન્ટ થયા પછી સેનાપતિ અને સેનાપતિ થયા પછી રાજા થઈ શકશે.

૮૧. સાવધાન

સંખ્યા : ૧૬ થી ૨૦

મેદાનવ્યવસ્થા:-રમનારની સંખ્યા જેટલી લાંબી બે સમાંતર રેખાઓ એક બીજાથી લગભગ બાર ફૂટના અંતરે દોરવી. આ રેખાઓની જમણી બાજુના છેડાથી પચીસ ફૂટ દૂર જમણી બાજુ અને રેખાથી સરખા અંતરે રહે તેમ મધ્યમાં દોઢ ફૂટના ચોરસ દોરવા. તેવાજ ચોરસ ડાબી બાજુના છેડાથી ૨૫ ફૂટ ડાબી બાજુ દોરવા.



સાધન:-ચાર ડંખેડસ.

જ્યાં રમનારાઓની બે ટુકડી પાડી, દરેક ટુકડીને એકેક રેખા પર સામ સામે રહે તેમ ઊભા રાખવા. દરેક ટુકડીના છાકરાઓને

ગિનતી બાત્રાવી નંબર આપી દેવા. બાબુ પર દોરેલા દરેક ચોરસમાં બબ્બે ડાંગેસ જોડવી દેવા.

રમત શરૂ થતાં શિક્ષક કાર્મ એક નંબર બાત્રશે જેની સાથે સાથે બંને દુકડીના તે નંબરવાળા છાકરાઓ પાતાની હાથી બાબુના ચોરસ તરફ દોડી લ્યાથી એક ડાંગેસ લઈ બીજા ચોરસ તરફ દોડી તે ડાંગેસ ત્યાં મૂકી પાતાની જગ્યાએ દોડી આવી બેસા રહેશે. જે પહેલા આવશે તે દુકડીને એક ગુણ મળશે. આ પ્રમાણે જે દુકડી હસ ગુણ પહેલા પુરા કરશે તે દુકડી વિજયી ગણાશે.

૮૨ વત્તા ઓછા સાવધાન

સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—આગળ જણાવેલી ‘સાવધાન’ રમત પ્રમાણેજ.

સાધન:—ચાર ડાંગેસ.

આ રમત ‘સાવધાન’ની રમત પ્રમાણેજ રમાશે. પરંતુ આમાં પ્રથમથીજ શિક્ષક એક દુકડીને વત્તા અને બીજીને ઓછાનું નામ આપશે. હવે શિક્ષક કાર્મ પણ જે સંખ્યા બાત્રશે (મોટી સંખ્યા પહેલી અને નાની પછી) એટલે તરતજ બંનેના સરવાળા કરતાં જે સરવાળા આવે તે નંબર વત્તા દુકડીના તથા બાદબાકી કરતાં જે રહે તે નંબર ઓછા દુકડીના ‘સાવધાન’ રમત પ્રમાણે દોડશે. પહેલા આવનારની દુકડીને એક ગુણ મળશે. એ પ્રમાણે રમત ચાલુ રહેશે. નકકી ગુણ થયા પછી વત્તાવાળી દુકડીને ઓછા અને ઓછાવાળી દુકડીને વત્તા બતાવવી.

૮૩ વસ્તુ ઊંચ

સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—મેદાનમાં વચ્ચે ચાર ફૂટ વ્યાસનું એક વર્તુળ દોરવું. તથા તેના મધ્ય બિંદુથી ૪૦ ફૂટ વિજ્યા લઈ ચારે દિશામાં એકેક પ્રસ્થાન રેખા (Arc) દોરવી.

સાધન:—ત્રણ ડાલ અથવા ત્રણ મોટા મગદળા;

અથા રમનારાઓની ચાર ટુકડી પાડી દરેક ટુકડીને એકેક પ્રસ્થાન રેખા પર ડાબી રાખવી. ઠાકરાઓને ટુકડીવાર ગિનતી બોલાવી નંબર આપી દેવા. ત્રણેય ડાલ (અથવા મગદળા) વર્તુળની અંદર ગોઠવીને મૂકવાં.

રમત શરૂ થતાં શિક્ષક ક્રાઈ એક નંબર બોલશે જેની સાથે દરેક ટુકડીના તે નંબર દોડી એકેક ડાલ લઈ પોતાની ટુકડીમાં આવી જશે. જેના હાથમાં ડાલ ન આવે તે ટુકડીના એક બાદ ગુણ ગણેવા. પછી ડાલોને મૂળ જગાએ મૂકી ફરી રમત શરૂ કરવી. આ પ્રમાણે નિયત સમયમાં જે ટુકડીના સૌથી ઓછા બાદ ગુણ થશે તે ટુકડી વિજયી ગણાશે.

૮૪ રૂમાલ ચાર મેદાન અથવા ચારેંટા. સંખ્યા : ૮ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—મેદાનની વચ્ચે એક ફૂટ વ્યાસનું વર્તુળ દોરવું. તેના મધ્ય બિંદુથી ચાર ફૂટ દૂર બે બાબુએ સામસામે બે સમાંતર રેખાઓ દોરવી.

સાધન:—એક રૂમાલ.

રમનારાઓની બે ટુકડી પાડી દરેક ટુકડીને દોરેલી રેખા પર ડાબી રાખવી, દરેક ટુકડીને ગિનતી બોલાવી નંબર આપી દેવા. વચ્ચે દોરેલા વર્તુળમાં રૂમાલ મૂકવા.

રમત શરૂ થતાં શિક્ષક ક્રાઈ પાણું નંબર બોલશે, જેની સાથે બંને ટુકડીના તે નંબરે દોડી રૂમાલ પાસે આવશે અને સામા હરીફથી પોતે અડકાયા વિના રૂમાલને લઈને પોતાની રેખાની ઉપર દોડી જવાનો પ્રયત્ન કરશે. જે હરીફ રૂમાલ લઈને દોડી જશે તે ટુકડીને બે ગુણ મળશે; અને બે દોડતાં પકડાઈ જશે તો સામી ટુકડીને એક

ગુણ મળશે. જે ટુકડી નક્કી કરેલા ગુણ પહોંચા કરશે તે વિજેતા ગણાશે.

૮૫ દોરડાં કૂદઃ મેદાન અથવા ગોરડો. સંખ્યા : ૮ થી ૪૦

સાધન:—લગભગ આરેક ફૂટ લાંબુ દોરડું.

અથા રમનારની ૭ ૭ અથવા આઠ આઠની ટુકડો પાડી નાંખવી. હવે એક ટુકડીને મેદાનમાં વચ્ચે બે ફૂટના અંતરે બે લારમાં ડાબી રાખવી. આપ્તનાઓમાંથી કોઈ બે જણ લાથમાં દોરડાંના એકેક છેડા ઝાલી લારના બંને છેડે ડાબા રહેશે, અને દોરડું વચ્ચે ડાબેલાઓની પાછળની બાજુ રાખશે. રમત શરૂ થતાં દોરડાના છેડા ઝાલનાર દોરડાને ડાબે થઈ, વચ્ચે ડાબેલાઓની આગળથી લઈ, નીચે થઈ પાછળ-એમ ગોળ ફેરવવાનું શરૂ કરશે. જ્યારે દોરડું નીચે આવશે ત્યારે વચ્ચે ડાબેલાઓ ફરી દોરડાને પગ નીચે થઈ પાછળ જવા દેશે. આ પ્રમાણે ફરતાં જોના પગને દોરડું અડકી જશે તે બાદ થયે ગણાશે; એટલે કે એક બાજુ જઈ બેસશે અને ફરી વચ્ચે ડાબેલા આપ્તનાઓની આગળ પાછળ દોરડું ફેરવવાનું અગાઉ પ્રમાણે શરૂ થશે. દરેક વખતે શરૂઆતમાં દોરડાની ગતિ ધીમા રહેશે અને પછી ધીમે ધીમે વધતી જશે. આ પ્રમાણે વચ્ચે ડાબેલાઓ વારાફરતી બાદ થતાં છેલ્લો રહેશે તે ટુકડી વિજેતા ગણાશે. આ પછી બીજી ટુકડીને એ પ્રમાણે ફેરાવી તેમાંથી પણ વિજેતા નક્કી કરેલા આ પ્રમાણે બધી ટુકડીના વિજેતા નક્કી થયા પછી અથા વિજેતાઓને સાથે ફેરાવવા અને તેમાંથી જે છેલ્લો રહેશે તે સર્વ વિજેતા ગણાશે.

૮૬ સિંપાઈ અને કેલી

સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

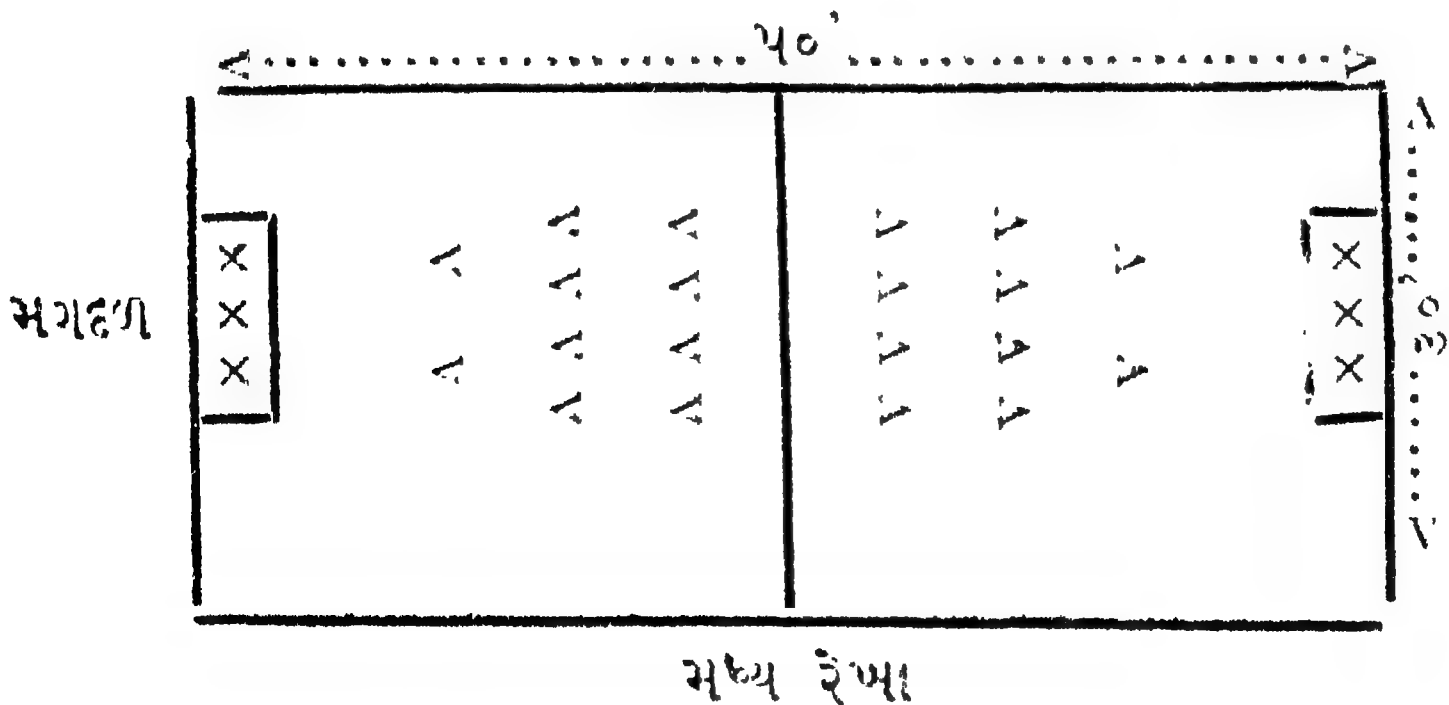
મેદાન-વ્યવસ્થા:—મેદાન પર લગભગ ૫૦ ફૂટના અંતરે બે સમાંતર રેખાઓ દોરવી. આ રેખાઓના છેડાને રમનારની સંખ્યાના પ્રમાણમાં વધતી ચોક્કી પહોળાઈ રાખી બાજુની રેખાઓથી જોડી દેવા.

રમનારાઓની એ સરખી ટુકડી પાડવી. એક ટુકડી દોરેલા મેદાનની વચ્ચે ઊભી રહેશે, ત્યારે બીજી ટુકડી કાઢી પણ એક સમાંતર રેખા પર ઊભી રહેશે. રમત શરૂ થતાં સમાંતર રેખા પર ઊભેલી ટુકડી દોરેલા મેદાનની અંદર થઈ સામેની સમાંતર રેખાની પાર જવા માટે પ્રયત્ન કરશે. અંદર ઊભેલી ટુકડી તેમને મેદાનની અંદર પકડી રાખશે. ૩૦ સેકન્ડને અંતે રમત અંધ થશે; અંતે સમાંતર રેખાની પાર ગયેલાની સંખ્યા ગણવામાં આવશે. પછી અંદર ઊભેલી ટુકડી બહાર અને બહારની ટુકડી અંદર આવી ફરી રમત શરૂ કરશે; અને ૩૦ સેકન્ડને અંતે આ ટુકડોના પેલે પાર ગયેલાઓની સંખ્યા ગણવામાં આવશે. નક્કી કરેલા વખત સુધી રમતાં જે ટુકડોના કુલ વધારે બિંદુઓ સામે પાર ગયેલા હશે તે ટુકડી વિજયી ગણાશે.

૮૭ મગદળ ચોર

સંખ્યા : ૧૬ થી ૩૨

મેદાનવ્યવસ્થા:—મેદાન પર લગભગ ૫૦ ફૂટ લાંબો અને ૩૦ ફૂટ પહોળો એવા લંબચોરસ દોરેલા. લંબાણની મધ્યમાં મધ્યરેખા દોરવી; તથા અને બાજુની અંત રેખા પર વચ્ચે મધ્યબિંદુ રાખી અંદરની બાજુએ લગભગ ૧૪૨ ફૂટનો લંબચોરસ કિલ્લો દોરેલા.



સાધન:—૭ મગદળ.

રમનારાઓની બે સરખી ટુકડી પાડી મધ્ય રેખાની ઓંકડે આજુબે દરેક ટુકડીને ડાબી રાખવી. દરેક કિલ્લામાં ત્રણ ત્રણ મગદળ ગોઠવી દેવાં. રમત શરૂ થતાં દરેક ટુકડી સામી ટુકડીનાં મગદળને ખેતાના કિલ્લામાં લાવવા પ્રયત્ન કરશે. અને માટે નીચે મુજબ નિયમો રહેશે:—

૧ ઓંકડે જળુ ઓંકડી વખતે ઓંકડે જ મગદળ સામા પક્ષમાંથી લાવી શકશે.

૨ મગદળ ખેતાના મિલ્કતને લાથાલાથ પસાર કરી શકાશે; પણ ફેંકા શકાશે નહિ.

૩ જે કાર્મ પક્ષના ઓંકડે અથવા વંચારે દરીકા ખેતાની આજુની અંત રેખાની પાર સામા દરીકેને ખેંચી જશે અથવા લડસેલી દેશે તો તે દરીકે બાદ થયા ગણાશે અને બાદાર ઓંકડે આજુ ખેસી જશે.

૪ આજુની રેખાની બાદાર કાર્મ દરીકે જર્મ શકશે નહિ. જશે તો બાદ થશે.

ઉપરના નિયમ મુજબ રમત રમતાં જે ટુકડી સામા પક્ષના બધા મગદળને ખેતાના કિલ્લામાં લાવશે તે વિજ્યી ગણાશે.

૮૮ કોટ કોટ

સંખ્યા : ૧૬ થી ૩૨

મેદાનવ્યવસ્થા:—મેદાન પર રમનારની સંખ્યાના પ્રમાણમાં મોટું ઓટું વર્તુળ દોરવું.

રમનારાઓની બે ટુકડી પાડવી જેમાંની ઓંકડે દાવ લેનાર ટુકડી વર્તુળની અંદર અને દાવ આપનાર ટુકડી વર્તુળની બાદાર

રહેશે. બહાર કોમેલી દુકડીના એક છોકરા વર્તુળની અંદર કોમેલા છોકરાઓને પકડવા માટે “કાટ કાટ” બોલતો અંદર જશે, તેના એક શ્વાસ દરમ્યાન તે વર્તુળમાંના જેટલા છોકરાઓને અડકશે તેટલા બાદ થશે; એટલે કે તે બધા વર્તુળની બહાર એક બાજુએ જઈ બેસી જશે. વર્તુળની અંદરના છોકરાઓ પોતે પકડાઈ ન જાય તે પ્રમાણે વર્તુળની અંદર આમ તેમ ફાડશે. અડકવા આવનાર છોકરાનો શ્વાસ અંધ થઈ જાય એટલે તે બહાર નીકળી બેસી જશે અને બહારની દુકડીના બીજા છોકરા “કાટ કાટ” બોલતો અંદર જશે. આમ બહારની દુકડીના બધા છોકરાઓ વારાફરતી “કોટ કાટ” બોલતા અંદર જશે અને એક શ્વાસ દરમ્યાન અંદરના છોકરાઓને અડકવાનો પ્રયત્ન કરશે.

એક દુકડીના બધા છોકરાઓ બહાસ થતાં સામી દુકડીના જેટલા ભિલ્લુઓ બાકી રહ્યા હશે તેથી અમળા ગુણુ આ સામી દુકડીને મળશે. આ પછી બહારની દુકડી અંદર અને અંદરની દુકડી બહાર રહેશે; અને ફરી આગળ પ્રમાણે રમત શરૂ થશે.

“કાટ કોટ” બોલવાને બદલે નીચ પ્રમાણે પણ એક શ્વાસ દરમ્યાન બોલી શકાશે.

“કાબરી કાડી, તેલમાં બુડી, તેલ તારેયા, મગ મારેયા, વાડકામાં ફેરી, ભાગ મારા વેરી, તાંબાકુંડી, નવગજ ડાંડી, બટક આવળીઓ, આવન વીર, ફેટ કટારી, બંધું તીર.

૮૯ લંગડી

સંખ્યા: ૧૦ થી ૨૮

મેદાનવ્યવસ્થા:—લગભગ ૧૫ થી ૨૦ ફૂટ જેટલી વિસ્તાર રાખી એક વર્તુળ મેદાન પર દોરવું. વર્તુળના બેરાવા પર એક બાજુએ એક બીજાથી લગભગ અડી ફૂટ દૂર એવી બે નાની રેખાઓ દોરી પ્રવેશદ્વાર બનાવવું.

અધા રમનારને બે સરખી દુકડીમાં વહેંચી નાખવા. એક દુકડી પ્રવેશદ્વારની ડાબી બાજુએ વર્તુળની બહાર ભાગમાં બેસશે, જ્યારે બીજી દુકડી વર્તુળની અંદર રહેશે. રમત શરૂ થતાં બહારની દુકડીમાંથી વારાફરતી દરેક છોકરો એક પછે લંગડી લઈ પ્રવેશદ્વારમાંથી વર્તુળની અંદર જશે, અને અંદરના છોકરાઓને પકડવા પ્રયત્ન કરશે, અંદરની દુકડીના છોકરાઓ વર્તુળની અંદર આમથી તેમ લંગડી લઈ પકડવા આવનાર છોકરો પોતાને અડધી ન શકે તેમ દોડશે. લંગડી વાળો છોકરો જેટલાને લંગડી રાખીને પકડશે તેટલા વર્તુળની બહાર એક બાજુએ બેસી જશે. લંગડી વાળો છોકરોના પહેલેથી જમીન પર રાખેલા એક પગ સિવાય તેના શરીરનો બીજો કોઈ ભાગ જમીનને અડકશે તો તેની લંગડીની વારી પૂરી થઈ ગણાશે; અને તે પોતાની જગાએ વર્તુળની બહાર બેસી જશે. હવે તેની દુકડીનો તેની પાંચી બેઠેલો છોકરો આગળના પ્રમાણે લંગડી લઈ, પ્રવેશદ્વારમાંથી વર્તુળમાં દાખલ થઈ, અંદરવાળાઓને પકડવા પ્રયત્ન કરશે. આમ નક્કી કરેલા સમય (પાંચ અથવા સાત મીનીટ) સુધી રમત ચાલશે; અને તે સમયના અંતે અંદરની દુકડીના જેટલા બાદ થયા હશે તેથી બમણા ગુણ બહારની દુકડીને મળશે તથા બહારની દુકડીના જેટલાની વારી પૂરી થઈ હશે તેથી બમણા ગુણ અંદરની દુકડીને મળશે. નક્કી કરેલા સમય પહેલાં જો અંદરની દુકડીના અધા બાદ થઈ જશે તો તરત જ આ અધા બાદ થયેલા વર્તુળમાં દાખલ થઈ બાકી રહેલા સમય સુધી રમત ચાલુ રાખશે; અને તેથી જ રીતે જો નક્કી કરેલા સમય પહેલાં બહારની દુકડીના અધાની વારી પૂરી થઈ જશે તો બાકી રહેલા સમય સુધી કમ પ્રમાણે પહેલેથી પાંચી વારી શરૂ થશે. એક રમત પૂરી થઈ ગયા પછી અંદરની દુકડી બહાર અને બહારની દુકડી અંદર રહી ફરી રમત શરૂ કરશે. આ બે રમત દરમિયાન જે દુકડીના ગુણોનો સરવાળો વધારે થશે તે દુકડી વિજયી ગણાશે.

૯૦ કાનખજુરા દોડ

સંખ્યા: ૧૬ અથવા વધારે

મેદાનવ્યવસ્થા:—મેદાન પર ટુકડીઓની સંખ્યા જોટલી ચાર ચાર ફૂટ લાંબી પ્રસ્થાન રેખાઓ એક હારમાં, લગભગ આઠ આઠ ફૂટના અંતરે દોરવી. આ દરેક રેખાની સામે સમાંતર, ૪૦ ફૂટ દૂર અંતિમ રેખાઓ દોરવી.

સાધન:—ટુકડીઓની સંખ્યા જોટલી હોલ અથવા મગદળા અથવા એવાં નિશાન.

એક ટુકડીમાં લગભગ ૬ થી ૮ છોકરાઓ રહે તેવી બધા રમનારાઓની સરખી ટુકડીઓ પાડી, દરેક ટુકડીને તેમની પ્રસ્થાન રેખા પર એકની પાછળ બીજી છોકરા બીજની પાછળ ત્રીજી એમ ઊભી રાખવી. દરેક ટુકડીના છોકરાઓ પોતાની આગળ ઊભેલા છોકરાની કમર એ હાથે પકડી ઊભા રહેશે.

શિક્ષક તરફથી સિસોટીની સંજ્ઞા મળતાં જ દરેક ટુકડી કમર પકડેલી સ્થિતિમાં અંતિમ રેખા તરફ દોડી ત્યાં મૂકેલી પોતાની હોલની આબુખાબુ ફરી મૂળ જગાએ પ્રસ્થાન રેખા પર પાછી આવી જશે. જે ટુકડી પહેલી આવી જશે તે વિજયી ગણાશે.

૯૧ લાકડીસવાર દોડ

સંખ્યા: ૧૬ અથવા વધારે.

મેદાનવ્યવસ્થા:—‘ કાનખજુરા દોડ ’ પ્રમાણે જ; પરંતુ દરેક ટુકડી વચ્ચે અંતર વધારે રાખવું એટલે કે પ્રસ્થાન રેખાઓ વચ્ચેનું અંતર વધારે રાખવું.

સાધન:—ટુકડીઓની સંખ્યા જોટલી હોલ અથવા મગદળા અથવા એવાં નિશાન; તથા દરેક ટુકડી દીઠ ટુકડીની લાંબાઈ જોટલી મોટી વાંસ.

આ રમતમાં 'કાનખજુરા દોડ' પ્રમાણે જ દરેક ટુકડીમાં જોડરાઓ એકમેકની પાછળ ઊભા રહેશે; પરંતુ કમર પકડવાને બદલે દરેક ટુકડી પોતાના બે પગ વચ્ચે વાંસ રાખશે અને તેનો પહેલો ઊભેલો જોડરો વાંસના છેડાને આગળથી પકડશે જ્યારે છેલ્લો જોડરો બીજા છેડાને પાછળથી પકડશે. સિસોટીની સંજ્ઞા મળતાં જ દરેક ટુકડી ઉપરની સ્થિતિ જાળવી રાખી દોડશે અને અંતિમ રેખા પરની ડોલની આબુઆબુ ફરી મૂળ જગાએ આવી જશે. પોતાનો વાંસ છોડ્યા વિના અરામત રીતે પહેલી આવનાર ટુકડી વિજયી ગણાશે.

દર આયના મેનની દોડ

સંખ્યા : ૧૬ અથવા વધારે.

મેદાનવ્યવસ્થા:—'કાનખજુરા દોડ' પ્રમાણે જ

સાધન:—'કાનખજુરા દોડ' પ્રમાણે જ.

આ રમત 'કાનખજુરા દોડ' પ્રમાણે જ રમાશે; પણ કમર પકડવાને બદલે દરેક ટુકડીનો પહેલો જોડરો કમરમાંથી આગળ નમી પોતાનો ડાબો હાથ બે પગ વચ્ચેથી પાછળ કાઢશે, જેને બીજો ઊભેલો જોડરો પોતાના જમણા હાથથી પકડશે; અને તે પાછો સહેજ કમરમાંથી આગળ નમી પોતાનો ડાબો હાથ બે પગ વચ્ચેથી પાછળ કાઢી ત્રીજા ઊભેલા જોડરાના જમણા હાથમાં મૂકશે. આ પ્રમાણે દરેક ટુકડીના બધા જોડરાઓ કરશે. છેલ્લો જોડરો પોતાની આગલા જોડરાનો ડાબો હાથ જમણા હાથથી પકડશે.

ઉપરની સ્થિતિ જાળવી દરેક ટુકડી દોડશે અને અંતિમ રેખા પરની પોતાની ડોલની આબુઆબુ ફરી મૂળ જગાએ આવી જશે. પ્રથમ આવનાર ટુકડી વિજયી ગણાશે.

૯૩ હાર સોસર

સંખ્યા: ૧૪ થી ૨૪

મેદાનવ્યવસ્થા—લગભગ ૩૦ ફૂટના અંતરે ૫૦ ફૂટ લાંબી એવી બે સમાંતર રેખાઓ દોરવી; અને તેમના છેડાને બાબુની રેખાઓથી જોડવા.

સાધન—મેડીસીન બોલ અથવા લુગડાંથી ગૂંથેલો મોટો દંડા (મેડીદડામાં વપરાતો).

બધા રમનારાઓને બે ટુકડીમાં વહેંચી નાખવા. દરેક ટુકડીને સામસામી સમાંતર રેખા પર ઊભી રાખવી. દરેક છોકરો પોતાના હાથ પોતાની આજુબાજુના છોકરાની પીઠ પાછળથી લઈ તેની પછીના છોકરાના હાથ સાથે મીલાવશે. દંડા મેદાનની બરાબર વચ્ચે મૂકવામાં આવશે. રમત શરૂ થયાની સંજા મળતાં જ અને ટુકડી હાથ પકડેલી સ્થિતિ બળાવી રાખી આગળ દોડી દડાને લાત મારી સામી સમાંતર રેખાની પાર કાઢવા માટે પ્રયત્ન કરશે. જે કાઈ ટુકડી તૂટી જાય તો રમત ત્યાંથી અટકાવી તે ટુકડીને બરાબર કરી તે જગાએથી આગળ ચાલુ કરવી; અને તે ટુકડીની એક ભૂલ નોંધવી. કાઈ ટુકડી એક રમતમાં આવી ત્રણ (અથવા કામ નક્કી કરેલી સંખ્યા જેટલી) ભૂલ કરશે તો તે હારી ગણાશે. જે ટુકડી દડાને સામેની સમાંતર રેખાની પાર લઈ જશે તે ટુકડી વિજયી ગણાશે.

૯૪ પક્ષી અને સાપ

સંખ્યા : ૨૦ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—૪૦ ફૂટના અંતરે લગભગ ૫૦ થી ૬૦ ફૂટ જેટલી લાંબી એવી બે સમાંતર રેખાઓ દોરવી. તેમના છેડાને બાબુની રેખાઓથી જોડી દેવા.

બધા રમનારાઓની બે સરખી ટુકડી પાડવી. દરેક ટુકડીને સામસામે સમાંતર રેખા પર ઊભી રાખવી. બેમાંથી એક ટુકડીને

‘સાપ’ તથા બીજીને ‘પક્ષી’ એવી સંજ્ઞા આપવી. ‘સાપ’ ટુકડીના છોકરાઓ એક બીજીના હાથ પકડી ઊભા રહેશે. રમત શરૂ થતાં ‘સાપ’ ટુકડી હાથ પકડેલા રાખી આગળ ચાલશે; જ્યારે ‘પક્ષી’ ટુકડી પાણી પોતાની સામેની રેખાની પાર પહોંચવા માટે નીકળશે. ‘સાપ’ ટુકડી પોતાની વચ્ચે જેટલાં અને તેટલાં ‘પક્ષી’ને ઘેરવા પ્રયત્ન કરશે. ‘પક્ષીઓ’ ‘સાપ’ ટુકડીના હાથની નીચે કે ઉપર થઈ બહાર નીકળી શકશે નહિ; પરંતુ હાથ તોડાવીને નીકળી શકશે. જ્યારે ‘સાપ’ ટુકડીના અને છંડાના ભિલ્લુઓ પોતાના ઘૂંટા હાથ એક બીજી સાથે મીલાવી દે ત્યારે જેટલાં ‘પક્ષીઓ’ ઘેરાએલાં હશે તે સંખ્યા ગણવામાં આવશે. જે ‘પક્ષીઓ’ આબુની રેખાની બહાર જશે તે પાણી ઘેરાઈ ગયેલાં ગણાશે. આ પછી અને ટુકડીઓ મૂળ જગાએ જશે અને ‘સાપ’ ટુકડી ‘પક્ષી’ તથા ‘પક્ષી’ ટુકડી ‘સાપ’ અને ફરી રમત રમશે. જે ટુકડીએ સૌથી વધારે ‘પક્ષી’ ઘેરાં હશે તે વિજયા ગણશે.

૮૫ નગોરચુ (સાતોડીઉં)

સંખ્યા : ૮ થી ૧૬

સાધન:—એક દડો અથવા ટેનીસ બોલ; તથા હીકરાના સાત કકડા.

હીકરાના સાત કકડાને જમીન પર એકમેકની ઉપર ગોઠવી (ઉતરડની જેમ), ત્યાંથી ત્રણભગ આરેક ફૂટના અંતરે એક નાની રેખા દોરવી.

રમનારાઓની બે સરખી ટુકડી પાડવી. એક દાવ લેશે અને બીજી દાવ આપશે. દાવ લેનાર ટુકડીનો એક છોકરો દોરેલી રેખા પર ઊભો રહી દડો-બોલ વડે ગોઠવેલા હીકરાને તાકશે. તે ટુકડીના બાકીના છોકરા આબુ પર ઊભા રહેશે. દાવ આપનાર ટુકડીના છોકરાઓમાંથી એક જણ ગોઠવેલા હીકરાની પેલી આબુએ થોડા

અંતરે, તાકતાં ટિપ્પો પડેલો બોલ ઝીલી શકે તેમ બોલો રહેશે; અને આક્રીના થોડા થોડા અંતરે મેદાનમાં બોલો રહેશે.

રમત શરૂ થતાં મેદાન પર બોલેલો છોકરો ગોડવેલાં ફીક્કરાંને દડી વડે તાકશે; જો ન તકાય અને દાવ આપનાર દુકડીનો કાર્મ છોકરો આ ટિપ્પો પડેલી દડીને ઝીલી લેશે તો તાકનાર છોકરો બાદ થયેલો ગણાશે; અને તેની દુકડીનો બીજો છોકરો તાકવા માટે આવશે. જો ન ઝીલી શકે તો ફરી એજ છોકરો દડી પાછી મેળવી તાકવા કરશે. દાવ આપનાર દુકડીના બધા છોકરાઓ વારાફરતી ટિપ્પો પડેલી દડી ઝીલાતાં બાદ થશે તો તે દુકડી દાવ આપનાર થશે અને દાવ આપનાર દુકડી દાવ લેશે.

હવે જો તાકતાં દડી ફીક્કરાંને વાગશે તો દાવ આપનાર દુકડી તે દડી કાર્મ દાવ લેનાર દુકડીના કાર્મ ભિલ્લુને દડી મારવા પ્રયત્ન કરશે, જ્યારે દાવ લેનાર દુકડી, દડી વાગતાં પડેલાં ફીક્કરાંને મૂળ રિથનિમાં ખેતાને દડી ન વાગે તે ધ્યાન રાખી ગોડવવા પ્રયત્ન કરશે. જો ગોડવતાં પડેલાં દડી કાર્મ ભિલ્લુને વાગી જાય તો આખી દુકડી બાદ થઈ ગણાશે. અને જો ફીક્કરાં ગોડવાઈ જાય તે પડેલાં કાર્મ ભિલ્લુને દડી ન વાગે તો દાવ લેનાર દુકડીએ એક નગોરચુ ક્યું કહેવાશે; અને ફરી રમત એના એજ તાકનાર છોકરાથી ચાલુ થશે.

જે દુકડી આવી રીતે સાત નગોરચાં કરશે તે દુકડીના નાયકને (અથવા કાર્મ પણ એક છોકરાને) એક દાવ વધારાનો મળશે.

ઉપર પ્રમાણે જે દુકડી સૌથી વધારે નગોરચાં કરે તે દુકડી વિજયી ગણાશે.

સ્પર્ધા રમતો

૧૨ વર્ષથી ઉપરની ઉંમર માટે

૬૬ તોપ ગોળો

સંખ્યા : ૧૬ થી ૩૨

મેદાનવ્યવસ્થા:—લગભગ ૩૦ ફૂટ વ્યાસનું એક વર્તુળ મેદાન પર દોરવું.

સાધન:—એક વૉલીબોલ અથવા લૂગડાનો ગૂંથેલો મોટો દડો. બધા રમનારાઓને બે સરખી દુકડીમાં વહેંચી નાખવા. એક દુકડી વર્તુળની અંદર બેસી રહેશે અને તે રમનાર દુકડી કહેવાશે; બ્યારે બીજી દુકડી વર્તુળ પર પોતાના ભિલ્લુઓને સરખા અંતરે ગોઠવી દેશે અને તે મારનાર દુકડી કહેવાશે. મારનાર દુકડીમાંથી એક જણના હાથમાં દડો રહેશે.

રમત શરૂ થતાં મારનાર દુકડી રમનાર દુકડીના હરીફાને દડો ત્રાકશે. રમનાર દુકડી પોતાને દડો ન અડકે તે માટે વર્તુળમાં ગમે તેમ દોડી પોતાનો બચાવ કરશે. જમીન પર ટિપ્પો પડ્યા વિના રમનાર દુકડીના જેને દડો વાગશે તે રમતમાંથી બાદ થયો ગણાશે. રમનાર દુકડી દડાને અડકી શકશે નહિ; જો અડકશે તો ભૂલ થઈ ગણાશે. મારનાર દુકડી દડો લેવા માટે વર્તુળની અંદર આવી શકશે, પણ પોતાની જગાએથી જ દડો ત્રાકી શકશે. જો વર્તુળને ઓળંગીને દડો ત્રાકશે તો વાગનાર નાબાદ ગણાશે, અને મારનાર દુકડીની ભૂલ ગણાશે. અગાઉથી નક્કી કરેલા સમય (આઠ અથવા દસ મીનીટ) સુધી રમત ચાલશે. તે પહેલાં જો રમનાર દુકડીના બધા ભિલ્લુઓ બાદ થશે તો તરત રમનાર દુકડી ફરી પાછી વર્તુળમાં આવી જશે, અને સમય પૂરો થાય ત્યાં સુધી રમશે. આ પ્રમાણે મારનાર દુકડીએ જેટલા રમનારાઓને બાદ કર્યા હશે તેથી બમણા ગુણ મારનાર દુકડીને મળશે. અને જો દુકડીની જેટલી ભૂલો રમત દરમ્યાન થઈ

લશે તેટલા બાદ ગુણુ તે ટુકડીના ગણાશે. આ પંચી રમનાર તથા મારનાર ટુકડી પોતાની સ્થિતિ બદલી નાંખશે; અને ફરી રમત શરૂ થશે.

૬૭ તોપનો મારો

સંખ્યા : ૧૬ થી ૩૨

મેદાનવ્યવસ્થા:—લગભગ ૫૦ ફૂટનો એક ચોરસ મેદાન પર દોરવો અને વચ્ચેથી પસાર થતી એક મધ્ય રેખા દોરવી.

સાધન:—બાર વોલીબોલ અથવા એવી જાતના મોટા દડા.

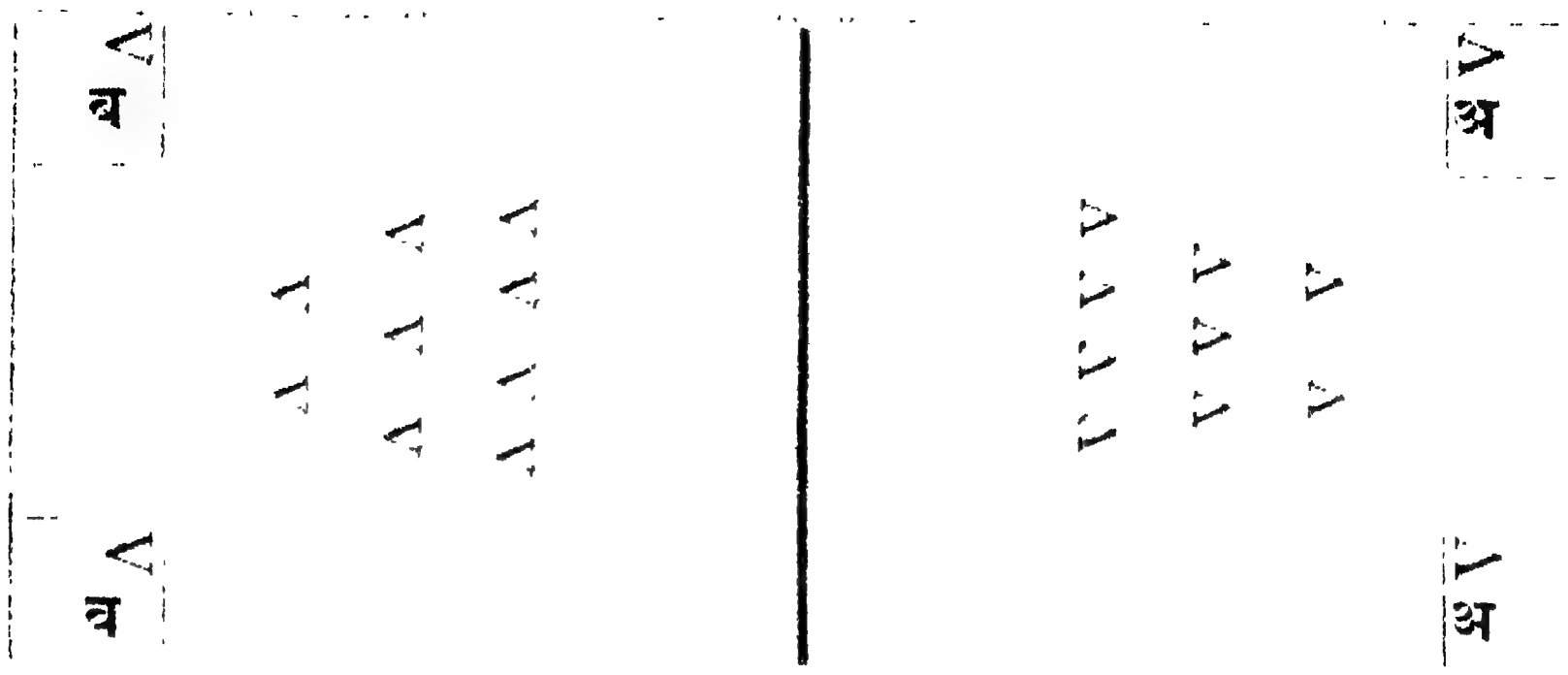
રમનારાઓને બે સરખી ટુકડીમાં વહેંચી નાંખવા. દરેક ટુકડીને મધ્યરેખાની એકેક બાજુએ ગોઠવી દેવી. દરેક ટુકડી પાસે ૭ દડા રહેશે. રમત શરૂ થતાં દરેક ટુકડીના દડાવાળા સામી ટુકડીના દડાવાળાને દડો મારશે. દડો પોતાની પાસે હોય તે સ્થિતિમાં બે કાંઈને સામેથી આવતો દડો વાગશે તો તે બાદ થશે અને રમતના પોતાની બાજુના ચોકની બહાર બેસી જશે. કાંઈ પણ રમનાર કાંઈ પણ સંબંધોમાં મધ્ય રેખા ઓળંગી શકશે નહિ. બાદ થયેલા લિલ્લુઓ પોતાની બાજુએ મેદાનની બહાર ગયેલા દડા લઈ આવી મેદાનમાં રમતા પોતાના લિલ્લુને આપી શકશે. એક ટુકડીના અર્ધા લિલ્લુઓ બાદ થતાં રમત અંધ થશે અને બીજી ટુકડી વિજયી ગણાશે.

૬૮ ખૂણા દડો

સંખ્યા: ૨૦ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—લગભગ ૬૦ ફૂટ લાંબું અને ૪૦ ફૂટ પહોળું એવું મેદાન દોરવું. તેમાં લંબાણના મધ્યમાંથી પસાર થતી મધ્યરેખા દોરવી. આમ ૩૦x૪૦ ફૂટના બે ચોક બનશે. રમતના દોરેલા આ મેદાનના ચારે ખૂણે ૭ ફૂટનો એકેક ચોરસ દોરવો.

સાધન:—એક વૉલીબૉલ અથવા લુગડનો મોટો દડો.



અ ટુકડી

બ ટુકડી

અધા રમનારાઓને બે ટુકડીમાં વહેંચી નાંખવા. બંને ટુકડીને મધ્યરેખાની બંને બાજુએ પોતપોતાના ચોક્કમાં ખૂણાચોરસ ખાલી રાખી ગોઠવી દેવી. દરેક ટુકડી પોતાના બે બિલ્ડુને સામા ચોકના બંને ખૂણાચોરસમાં ગોઠવશે. રમત દરમિયાન કાર્મપાણુ છાકરો મધ્યરેખાને ઓળંગી શકશે નહિ; ખૂણાચોરસોમાં ઊભેલા છાકરાઓ પોતપોતાના ચોરસની બહાર નીકળી શકશે નહિ; તથા કાર્મ પોતાના ચોકના ખૂણાચોરસમાં પગ મૂકી શકશે નહિ. આ પ્રમાણેની કાર્મ ટુકડી ભૂલ કરશે તો સામી ટુકડીને એક ગુણ મળશે. મધ્યરેખા પર વચ્ચે દડો ઉછાળી રમત શરૂ કરવામાં આવશે. દરેક ટુકડી ખૂણાચોરસમાં ઊભેલા પોતાના બિલ્ડુને દડો પહોંચાડવાનો પ્રયત્ન કરશે. નક્કી કરેલા સમય (પાંચ મીનીટ) સુધી રમત ચાલશે. તે દરમિયાન જેટલી વાર ખૂણાચોરસમાં ઊભેલાના હાથમાં દડો આવશે તેટલા ગુણ તેની ટુકડીને મળશે. ખૂણાચોરસમાં ઊભેલા છાકરો પોતાના હાથમાં આવેલા દડો સામી ટુકડીને આપી દેશે અને રમત ચાલુ રહેશે. સૌથી વધુ ગુણ મેળવનાર ટુકડી વિજયી ગણાશે.

૬૯ માનવ ગજમાહ

સંખ્યા: ૧૦ થી ૩૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—લગભગ ૭ ફૂટ લાંબી એવી એક રેખા દોરવી. રમનારાઓની બે દુકડી પાડવી. દોરેલી રેખાની બંને બાજુએ દરેક દુકડીને હરોલમાં (એક એકની પાછળ રેખા તરફ મોં રાખી ઉભી રાખવી. દરેક પોતાની આગળનાની કમર પર હાથ વીંટાળી ઉભો રહેશે. બંને દુકડીનો પહેલો ઉમેલો છોકરો અરસપરસ ખભા તથા પીઠ આગળથી એક બીજાને મજબૂત પકડશે. રમત શરૂ થતાં દરેક દુકડી પાછળ ખેંચવાનો પ્રયત્ન કરશે કે જેથી સામી દુકડી આગળ ખેંચાઈ આવે. નકકી કરેલા સમયના અંતે (લગભગ ૩૦ સેકન્ડ) જે દુકડી મધ્યરેખા ઓળંગી ગઈ હશે તે હારી ગણાશે. જો કોઈ સામી દુકડી તૂટી જશે તો સામી દુકડી જીતેલી ગણાશે.

૧૦૦ કોણી ગજમાહ

સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—લગભગ દસ ફૂટના અંતરે ૪૦ થી ૫૦ ફૂટ લાંબી એવી બે સમાંતર રેખાઓ મેદાન પર દોરવી.

અથવા રમનારાઓની બે દુકડી પાડવી. એક દુકડીને દરેકની વચ્ચે બન્ને ફૂટનું અંતર રાખી એક હારમાં બંને રેખાની વચ્ચે રેખાઓને સમાંતરોભી રાખવી. દરેકની વચ્ચે રાખવામાં આવેલી બન્ને ફૂટની જગા પર બીજી દુકડીના દરેકને વિરૂદ્ધ દિશા તરફ મોં રાખી ઉભી રાખવી. આમ બંને દુકડીના ભિદ્ધુઓ એક હારમાં વારાફરતી ઉમેલા તથા વિરૂદ્ધ દિશામાં મોં રાખેલા ઉભા રહેશે. હવે દરેક પોતાના હાથ પોતાની આજુબાજુના હાથ સાથે કોણીમાંથી ભેરવી સાંકળ બનાવશે. રમત શરૂ થતાં દરેક દુકડી પોતાની સામેની રેખા તરફ બીજી દુકડીને ખેંચી જવા પ્રયત્ન કરશે. જે દુકડી સામી દુકડીના અથવા હરીફને રેખાની પાર ખેંચી જશે તે વિજયી ગણાશે.

૧૦૧ ખેંચ તાણુ

સંખ્યા : ૮ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—મેદાનની મધ્યમાં એક મધ્યરેખા દોરવી. તેનાથી લગભગ ૪૦ ફૂટ દૂર બંને બાજુએ એકેક સમાંતર રેખા દોરવી. રમનારાઓની સંખ્યાના પ્રમાણમાં આ રેખાઓની લંબાઈ રાખી, બાજુની રેખાઓથી આ રેખાઓના છેડાને બોંડી દેવા.

રમનારાઓની બે સરખી ટુકડી પાડવી. દરેક ટુકડી મધ્યરેખાની એકેક બાજુએ ઊભી રહેશે.

રમત શરૂ થતાં દરેક ટુકડીના ભિદ્ધુઓ સામી ટુકડીના હરીફોને પોતાની બાજુની સમાંતર રેખાની પાર ક્રાઈ પણ રીતે ખેંચી જવાનો પ્રયત્ન કરશે. જે સામી બાજુની સમાંતર રેખાની પાર ખેંચાઈ જશે તે બાદ થશે. આ પ્રમાણે બંને ટુકડી પોતાના ભિદ્ધુઓનો બચાવ કરશે તથા સામા હરીફોને પોતાની બાજુ ખેંચી જવાનો પ્રયત્ન કરશે. નક્કી કરેલા સમય (પાંચ મીનીટ) સુધીમાં જે ટુકડીમાં સૌથી વધારે ભિદ્ધુઓ બાકી હશે તે વિજયી ગણાશે. તે પછી બંને ટુકડી બાજુ બદલી ફરી રમશે.

૧૦૨ સાઠમારી મેદાન અથવા મોટા ચોરંડા સંખ્યા : ૮ થી ૨૫

મેદાનવ્યવસ્થા:—રમનારની સંખ્યાના પ્રમાણમાં લગભગ ૮ થી ૧૦ ફૂટની ત્રિજ્યા લઈ વર્તુળ દોરવું.

અથા રમનારા વર્તુળની અંદર એક પગ ઊંચા રાખી, તથા હાથથી પાછળ અદબવાળી ઊભા રહેશે. રમત શરૂ થતાં દરેક એ સ્થિતિમાં વર્તુળની અંદર દોડી (એક પગ પર) એક બીજાને વર્તુળની બહાર ધકેલવા અથવા પાડી નાંખવા પ્રયત્ન કરશે. જે વર્તુળ બહાર જશે, અથવા જેનો જમીન પર રાખેલા એક પગ સિવાય શરીરનો બીજો કોઈ પણ ભાગ જમીનને અડકશે, અથવા,

જેના હાથની અદખ છૂટી જશે તે બાદ થતા જશે. આ પ્રમાણે જે હેલો રહેશે તે વિજયી ગણાશે.

૧૦૩ વર્તુળ ઘોડા ફદ

સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—રમનારની સંખ્યા જેટલી ત્રગભગ ત્રિજ્યા રાખી મેદાન પર વર્તુળ દોરવું કે જેથી બધા રમનાર ૭ ૭ ફૂટના અંતરે વર્તુળ પર ઊભા રહી શકે. આ વર્તુળ પર વ્યાસ દોરી વર્તુળના બે ભાગ પાડવા.

બધા રમનારની બે દુકડી પાડવી. દરેક દુકડીને એકેક અર્ધવર્તુળ પર સરખા અંતરે ગોઠવી દેવી. ત્યાર પછી દરેક દુકડીને જમણી બાજુથી ગિનતી કરાવી (અનુક્રમ નંબર બોલાવી) દરેક રમનારને પોતાનો નંબર યાદ રાખવા સૂચના આપી દેવી. આ પ્રમાણે બંને દુકડીના એક નંબર એક બીજાની સામસામે ઊભેલા હશે. દરેક જણ જમણી બાજુ ફરી જશે અને પગ પહોળા રાખી ઊભા રહેશે. હવે શિક્ષક ગિનતીમાં જેટલી સંખ્યા આવી હશે તેમાંથી કોઈ પણ એક સંખ્યા બોલશે; જેની સાથે બંને દુકડીના આ સંખ્યાવાળા છોકરાઓ સિવાય બધા તરત જ આગળ નમી પોતાના હાથ ટીચણ પર મૂકી દેશે; અને આ બે છોકરાઓ પોતપોતાની પછીના છોકરાઓની પીઠ પર હાથ મૂકી ફદતા જઈ વર્તુળ પરના બધા છોકરાઓને પૂરા કરી પોતાની મૂળ જગાએ પહોંચા આવવા પ્રયત્ન કરશે. જે પહોંચો આવશે તેની દુકડીને એક ગુણ મળશે. આ પ્રમાણે બધાની વારી આવી ગયા પછી જે દુકડીના સૌથી વધારે ગુણ થશે તે વિજયી ગણાશે.

સામી દુકડીના હરીફને પોતાની પીઠ પરથી પસાર થતી વખતે ને કોઈ દુકડી ધરિદાપૂર્વક બરાબર ફદવા ન દે તો, જેનો નંબર બોલાયો હોય તે છોકરાઓ બધા પરથી ફદવાને અટકે, પોતાની દુકડીના પોતાની પછીના ભિલ્લુઓને ફદી જઈ દોરેલા વ્યાસ પરથી

દોડી જઈ, બાકી રહેલા પોતાની દુકડોના બિલ્લુઓને દૂદી જઈ, પોતાની જગાએ આવી જાય તેવો નિયમ રાખવો.

૬૬ સ્પર્ધા રમતો

૧૦૪ દો હાથ કલામ ખેંચ

મેદાનવ્યવસ્થા:—એક આઠ ફૂટ લાંબી રેખા દોરવી.

બંને હરીફો દોરેલી રેખાની એકેક બાજુએ સામસામે ઊભા રહેશે. બંને હવે એક બીજાનો જમણો હાથ પકડશે અને ડાબા હાથ વડે સામાનું જમણું કાંડું પકડશે. રમત શરૂ થયાની સંજ્ઞા મળતાં દરેક સામાને પોતાની બાજુ ખેંચશે. જેનું આબુ શરીર રેખાને ઓળંગી જશે તે હાર્યો ગણાશે. પછી અરસપરસ જગા બદલી ફરી રમશે. ગોમ ત્રણ વખત રમતાં જે વધારે વખત જીત્યો હશે તે વિજયી ગણાશે.

૧૦૫ એક હાથ કલામ ખેંચ

બંને હરીફો પોતાના જમણા હાથ વડે સામાના જમણા હાથનું કાંડું પકડી પોતાનો જમણો પગ આગળ તથા ડાબો પગ પાછળ બરાબર રીતે જમીન પર ઝોકવી ઊભા રહેશે. બંને પોતાના આગલા પગની બહારની બાજુ અડકાડી રાખશે. રમત શરૂ થયાની સંજ્ઞા મળતાં બંને ખેંચીને, ધક્કો આપીને, અથવા હાથ વાળી કે મરડીને સામાને પાડી નાખવા, અથવા તેનો પગ મૂળ જગાએથી ખસી જાય તેમ કરવા પ્રયત્ન કરશે. પોતાના ડાબા હાથનો કાઈ જરા પણ ઉપયોગ કરી શકશે નહિ. જે પોતાના ડાબા હાથનો ઉપયોગ કરશે, અથવા જેનો પગ જગાએથી ખસશે, અથવા પગ સિવાય શરીરનો બીજો કાઈ પણ ભાગ જેનો જમીનને અડકશે તે હાર્યો ગણાશે. ત્રણ વખત રમતાં જે વધારે વખત જીત્યો હશે તે વિજયી ગણાશે.

૧૦૬ મગદળ પર ધક્કો

સાધન:—એક મગદળ.

મગદળને મેદાન પર ઊભો ગોઠવવો. તેની સામસામેની બાજુએ બંને હરીફો એક બીજા તરફ મોં રાખી, તથા બંને હાથે એક બીજાના ખભા પકડી ઊભા રહેશે. રમત શરૂ થતાં બંને એક બીજાને મગદળ પર પાડી નાંખવા પ્રયત્ન કરશે. જેનાથી મગદળ પડી જશે તે હાર્યો ગણાશે.

૧૦૭ હાથ ધકેલ

બંને હરીફો પોતાના પગ લગભગ દોઢ ફૂટ પડોળા રાખી, એક બીજાના પગના અંગુઠાને પોતાના પગના અંગુઠા અડકાડી, સામસામે ઊભા રહેશે; બંને બંને પોતાના હાથ કાણીમાંથી વાળી, હથેલીઓને સામાની હથેલીઓ સાથે તે બાજુના ખભાની પાસે મીલાવશે. રમત શરૂ થતાં બંને એક બીજાની હથેલી સામે જોર કરી સામાને પાછો હટાવવા પ્રયત્ન કરશે. જે પાછળ હકશે તે હાર્યો ગણાશે. ત્રણ વખત રમ્યા પછી જે વધારે વખત જીતશે તે વિજ્યો ગણાશે.

૧૦૮ ઢાંડ ધકેલ

મેદાનવ્યવસ્થા:—લગભગ ૨૦ ફૂટના અંતરે બે સમાંતર રેખાઓ દોરવી.

બંને હરીફો બરાબર મધ્યમાં એક બીજાની સામે પોતાની બાજુની રેખા લગભગ આઠ ફૂટ દૂર પોતાની પાછળ રહે તેમ ઊભા રહેશે; બંને બંને એક બીજાના ખભા બંને હાથે પકડશે. રમત શરૂ થતાં બંને એક બીજાને ધકેલવા પ્રયત્ન કરશે. આમ જે ધકેલાઈ જશે અને પોતાની પાછળની રેખાની બહાર નીકળી જશે

તે હાર્યો ગણાશે. આમાં કાઈ બાથબાથ કરી શકશે નહિ. ત્રણ વખત રમ્યા પછી જે વધારે વખત જીત્યો હશે તે વિજયી ગણાશે.

૧૦૮ લાકડી ખેંચ

સાધન:—લગભગ અઢી ફૂટ લાંબી એવી મજબુત લાકડી.

બંને હરીફ એક બીજાની સામે જમીન પર બેસી, પોતાના પગ દીંચણમાંથી સહેજ વળેલા એવા આગળ લંબાવી, સામાના પગના તળીઆ સાથે મીલાવશે. બંને જણ લાકડીને પોતાની સામે બંને હાથે મજબુત પકડશે. રમત શરૂ થતાં બંને લાકડીને પોતાની તરફ ખેંચશે. જે લાકડી છાડી દેશે, અથવા જે ખેંચાઈ જશે એટલે કે ઊભો થઈ જશે, તે હાર્યો ગણાશે. ત્રણ અથવા પાંચ રમતને બંને જે વધારે વખત જીત્યો હશે તે વિજયી ગણાશે.

૧૧૦ બિલાડીની લડાઈ

સાધન:—લગભગ ત્રણ ફૂટ લાંબી એવી બે લાકડી.

બંને હરીફ સામસામે એક બીજાથી લગભગ ચાર ફૂટને અંતરે ઊભા પગે બેસશે; બંને પોતાના બંને પગની સાથળ તથા પીંડલીની વચ્ચે લાકડી આડી રાખી, લાકડીના બહારના ભાગને, પોતાના હાથ ટાણીમાંથી વાળી તે પર ટેકવશે. રમત શરૂ થતાં બંને એ સ્થિતિમાં આમ તેમ ખસતા રહી એક બીજાને પાડી નાંખવા પ્રયત્ન કરશે. પગ સિવાય શરીરનો બીજો કોઈ પણ ભાગ જેનો જમીનને અડકશે તે હાર્યો ગણાશે. ત્રણ રમતને બંને જે વધારે વખત જીતશે તે વિજયી ગણાશે.

૧૧૧ કૂકડાની લડાઈ

મેદાનવ્યવસ્થા:—૭ ફૂટની ત્રિજ્યા રાખી વર્તુળ દોરવું.

બંને હરીફ વર્તુળની અંદર વચ્ચે એક પગ ઊંચો રાખી ઊભા રહેશે. ઊંચા કરેલા પગની ઘૂંટીને તે આબુના હાથથી પાછળ

પકડશે; અને બીજા હાથને પીડ પાછળથી લઈ તે હાથના પ્રકાષ્ટને પકડશે. રમત શરૂ થતાં બંને એક બીજાને વર્તુળ બહાર કાઢવા, અથવા સામે પોતાનું સમતોલપણું ગુમાવે તેવો પ્રયત્ન કરશે. પહેલેથી જમીન પર રાખેલા એક પગ સિવાય શરીરનો બીજો કોઈ પણ ભાગ જેનો જમીનને અડકશે, તે અથવા જે વર્તુળની બહાર નીકળી જશે તે હાર્યો ગણાશે.

૨૧૨ લંગડા બતકની લડાઈ

આ રમત આગળ જણાવેલી ‘કૂકડાની લડાઈ’ જેવી જ છે; પરંતુ એક પગ પાછળ ઊંચો કરવાને બદલે, આમાં દરેક આગળ ઊંચો કરી તેના પગને બંને હાથ વડે પકડશે; અને આ સ્થિતિમાં એક બીજાને પાડી નાંખવા અથવા વર્તુળની બહાર ધકેલવા પ્રયત્ન કરશે. ત્રણ રમતને અંતે વધારે વાર જીતનાર વિજયી ગણાશે.

૨૧૩ બગલાની લડાઈ

બંને હરીફો એક બીજાની સામે લગભગ ત્રણ ફૂટના અંતરે પોતાનો એક પગ ઊંચો રાખી તથા પોતાના જમણા હાથ વડે સામાનો જમણો હાથ મજબુત પકડી ઝેલા રહેશે. રમત શરૂ થતાં બંને આંચકા આપીને અથવા ખેંચીને એક બીજાનું સમતોલપણું ગુમાવરાવવા પ્રયત્ન કરશે. પોતાના ડાબા હાથનો કોઈ ઉપયોગ કરી શકશે નહિ. જે પોતાનું સમતોલપણું ગુમાવશે તે હાર્યો ગણાશે. ત્રણ રમતને અંતે જે વધારે વાર જીતશે તે વિજયી ગણાશે.

૨૧૪ પાંછે ગુલાંઠ

બંને હરીફો એક બીજાના પગ પાસે પોતાનું માથું રાખી (ઊલટા સૂલટી) ચત્તા સૂઈ જશે. દરેક પોતાનો અંદરની બાજુનો હાથ સામાના અંદરની બાજુના બહાર રાખશે. રમત શરૂ થતાં

બંને પોતાના અંદરની બાજુના પગ સીધા ઊંચા કરી, અરસપરસ ઘુંટણ ભેરવી, નીચે દબાવુ આપી, સામાને પાછળ ગુલાંટ ખવરાવવા પ્રયત્ન કરશે. જે પાછળ ગુલાંટ ખાશે તે હાર્યો ગણાશે. ત્રણ રમતને અંતે વધારે વખત જીતનાર વિજયી ગણાશે.

૧૧૫ પીઠ ભેર

બંને હરીફો પોતાની પીઠ બીજની પીઠ સાથે મીલાવી, તથા એક બીજની કાણીમાં પોતાની કાણી ભેરવી ટટાર ઊભા રહેશે. રમત શરૂ થતાં બંને આગળ નમી હાથ તથા પીઠના ભેર પર સામા હરીફને જમીનથી ઉંચો કરવા પ્રયત્ન કરશે. જે જમીનથી ઉંચો થશે તે હાર્યો ગણાશે. ત્રણ રમતને અંતે વધારે વખત જીતનાર વિજયી ગણાશે.

૧૧૬ હાથ તોડ

બંને હરીફો એક બીજની ત્રણ ફૂટના અંતરે સામસામા ઊભા રહેશે. એકજણ પોતાના બંને હાથ છાતી સામે પકડી વર્તુળ બનાવશે; બ્યારે બીજને હરીફ તેણે બનાવેલા વર્તુળમાં પોતાના બંને હાથ પકડી વર્તુળ બનાવશે. આ પ્રમાણે બંને પોતાના હાથથી સાંકળની જોડેલી બે કડીઓ બનાવશે. રમત શરૂ થતાં દરેક સામાનો જોડેલો હાથ છોડાવવા પ્રયત્ન કરશે. સામાના શરીરને ધક્કો ન પહોંચે તેવી કાઠ પણ રીત અજમાવી શકાશે. ત્રણ રમતને અંતે વધારે વખત જીતનાર વિજયી ગણાશે.

૧૧૭ ડંખેલ ખૂંચાવવો

સાધન:—એક ડંખેલ.

બંને એક બીજની સામે લગભગ ચાર ફૂટના અંતરે ઊભા રહેશે. અને દરેક પોતાના જમણા હાથથી ડંખેલને એકેક ઊંડેથી

પકડશે. રમત શરૂ થતાં દરેક સામાના હાથમાંથી ડંખેલ ખૂંચાવી લેવાનો પ્રયત્ન કરશે. જંગલી નહિ એવી કોઈ પણ રીત જેવી કે આંચકા, મરોડ, ધક્કો વગેરે અજમાવી શકાશે. પરંતુ ડાખા હાથનો જરા પણ ઉપયોગ કરી શકાશે નહિ. જેના હાથમાંથી ડંખેલ છૂટી જશે તે હાર્યો ગણાશે. ત્રણ અથવા પાંચ રમતને અંતે વધારે વાર જીતનાર વિજયી ગણાશે.

૧૧૮ લાકડી ખૂંચાવવી

સાધન:—લગભગ અઢી ફૂટ લાંબી એવી લાકડી.

બંને એક બીજાની સામે લગભગ ત્રણ-ચાર ફૂટના અંતરે સામસામા ઊભા રહેશે બંને પોતાના બંને હાથથી લાકડી મજબુત પકડશે. રમત શરૂ થતાં દરેક સામાના હાથમાંથી લાકડી ખૂંચાવી લેવા પ્રયત્ન કરશે. આ માટે જંગલી નહિ એવી કોઈ પણ રીત જેવી કે આંચકા, મરોડ વગેરે અજમાવી શકાશે. દરેક પોતાનો એક હાથ ઉઠાવી લાકડી પર બીજે કોઈ ફેંકાણું મૂકી શકશે. જે સામાના બંને હાથમાંથી લાકડી ખૂંચવી શકશે તે જીત્યો ગણાશે.

૧૧૯ હથેલીપર લાકડી તોલ

સાધન:—લગભગ ત્રણ-ચાર ફૂટ લાંબી એવી બે લાકડી.

બંને હરીફ એક બીજાની સામે લગભગ દસ ફૂટના અંતરે લાકડી લઈને ઊભા રહેશે. દરેક પોતાના એક હાથની ખૂંદલી હથેલીમાં લાકડી ઊભી ઝોડવી તેને બીજા હાથે પકડી રાખશે. રમત શરૂ થતાં બંને લાકડી પકડેલો હાથ ઠોડી દબાવી, ફક્ત હથેલી પર જ લાકડીને અહર રાખવા પ્રયત્ન કરશે. જેની લાકડી પડી જશે, અથવા જે બીજાને હાથ લાકડીને અડકાડશે, અથવા જે જગા પરથી પગ ખસેડશે તે હાર્યો ગણાશે. ત્રણ રમતના અંતે વધારે વખત જીતનાર વિજયી ગણાશે.

હથેલીપર લાકડી રાખતાં બરાબર આવડ્યા પછી એક આંગળીપર લાકડી રાખવાની સ્પર્ધા કરાવવી.

૧૨૦ દોરી ચાવવી

સાધન:—લગભગ આઠ ફૂટ લાંબી દોરી; તથા એક અંજીર.

બંને હરીફો અઢી-ત્રણ ફૂટના અંતરે એક બીજાની સામે બેસી રહેશે. અંજીરનાં કાણામાંથી દોરી પસાર કરી અંજીર દોરીની બરાબર વચ્ચે રહે તેમ દોરીથી આંટી લઈ, ફરી કાણામાંથી પસાર કરેલા દોરીનાં એકેક છેડાને, દરેક પોતાના મોંમાં રાખશે. રમત શરૂ થતાં હાથ અડકાડ્યા વિના બંને જણ દોરી પોતાના મોંમાં લેવાની શરૂઆત કરશે. પોતાની બાજુની બધી દોરી મોંમાં લઈ લીધા પછી જે અંજીરને પોતાના મોંમાં લઈ લેશે તે જીત્યો ગણાશે.

૧૨૧ દોરી વીંટવી

સાધન:—લગભગ દસ-બાર ફૂટ લાંબા એવા દોરીના બે સરખા કટકા.

બંને હરીફો પોતપોતાની દોરીનો એક છેડો હાથમાં રાખી સામસામા બેસી રહેશે. રમત શરૂ થતાં બંને પોતાની ટચલી આંગળી પર દોરી વીંટવાની શરૂ કરશે. જે પહેલો દોરી વીંટી લેશે તે જીત્યો ગણાશે.

૧૨૨ ભ્રમરનો ગુંબરવ

બંને હરીફો એક બીજા તરફ પીઠ રાખીને બેસી રહેશે. રમત શરૂ થતાં બંને એક બીજાની સામા ફરી જઈ, જીભ તાળવા સાથે લગાડી મોઢેથી ‘સુ...’એમ સીસકારો બોલાવતા શ્વાસ બહાર કાઢશે. જેનો શ્વાસ પહેલો બહારસ થઈ જશે તે હાર્યો ગણાશે. ત્રણ રમતના અંતે વધારે વખત જીતનાર વિજયી ગણાશે.

૧૨૩ ગ્રીશીયન યુદ્ધ

આમાં બન્ને લિલ્લુઓની એક એવી બે દુકડીઓ સામસામે સ્પર્ધા કરશે. બંને દુકડીઓ એક બીજાની સામે ઊભી રહેશે. દરેક દુકડીનો એક જણ પોતાના લિલ્લુના ખભા પર બેસશે અને પોતાના પગ તેની બગલ નીચે થઈ પીઠ પર બીંડાવશે. આમ નીચે ઊભેલા ઘોડા ગણાશે અને ઉપર બેઠેલા સવાર ગણાશે. રમત શરૂ થતાં ઘોડા આગળ ચાલી એક બીજાની પાસે આવશે. હવે બંને સવાર એક બીજાને પાડી નાખવા પ્રયત્ન કરશે. કુસ્તીમાં ઉપયોગમાં લેવાતી એવી સબ્ય રીતો અજમાવી શકાશે. ઘોડાઓ પોતાના સવારને પોતાના ખભા પર રાખવા સિવાય બીજું કંઈ કરી શકશે નહિ. તેઓ પોતાના બે હાથે પોતાના સવારના પગ પકડી રાખશે. જે સવાર જમીન પર આવશે તે હાર્યો ગણાશે. બંને સવાર સાથે નીચે આવશે તો જે પહેલો નીચે આવ્યો હશે તે દુકડી હારી ગણાશે.

૧૨૪ રોમન યુદ્ધ

આ રમત ઉપરની રમત ગ્રીશીયન યુદ્ધના જેવી છે; પરંતુ ખભા પર બેસવાને બદલે આમાં દરેક દુકડીનો એક જણ પોતાના લિલ્લુની પીઠ પર સવાર થશે; અને એ રીતે સામા સવાર સાથે કુસ્તી કરશે. જમીન પર આવનાર સવારની દુકડી હારી ગણાશે.

૧૨૫ ટ્રેક્ટર ખેંચ

મેદાનવ્યવસ્થા:—મેદાન પર આઠ ફૂટ લાંબી એવી એક રેખા દોરવી.

બન્ને લિલ્લુઓની એક એવી બે દુકડીઓ સ્પર્ધા કરશે. બંને દુકડીઓ દોરેલી રેખાની એકેક બાજુએ એક બીજા તરફ પીઠ રાખી ઊભી રહેશે. હવે દરેક દુકડીનો એક જણ પગના પંજા, ઢીચણ તથા હથેલી જમીન પર દેકવી ઘોડા થશે; જ્યારે તેનો લિલ્લુ પોતાની

પીડ, દોરેલી રેખા તરફ રાખી પોતાના ઘોડાની પીડ પર સવાર થશે. દરેક સવાર પોતાના બંને હાથ પાછળ લાંબાવી તે વડે સામા સવારના બંને હાથને મજબૂત પકડશે. રમત શરૂ થતાં બંને ઘોડા આગળ ચાલવા પ્રયત્ન કરશે. અને એ રીતે દરેક સવાર સામા સવારને નીચે લાવવા પ્રયત્ન કરશે. જે ઘોડો રેખાને ઓળંગી જશે, અથવા જે સવાર નીચે આવશે તે ટુકડી દારી ગણાશે.

નીચે આપેલી રમતોમાં ખાસ સાધનોની જરૂર પડતી હોવાથી તે માટે દરેક જોડ વારાફરતી આગળ આવી સ્પર્ધા કરશે. અથવા સાધનોની સગવડ મુજબ એક યા વધારે જોડ સ્પર્ધા કરશે.

૧૨૬ ડંખેલ ઉઠાવ

સાધન:—લગભગ ૭ ફૂટ લાંબુ દોરડું તથા એ ડંખેલસ.

બંને હરીફો એક બીજાથી લગભગ ૭ ફૂટના અંતરે, દોરડાનો એકેક છેડો પકડી સામસામા ઊભા રહેશે. દરેકની પાછળ ૭ ફૂટ દૂર એક ડંખેલ જમીન પર મૂકવામાં આવશે. રમત શરૂ થતાં બંને દોરડું ખેંચી પોતાની બાજુના ડંખેલને એક હાથે જમીન પરથી ઉઠાવી લેવા પ્રયત્ન કરશે. જેના બંને હાથ દોરડા પરથી છૂટી જશે તે, અથવા જે સામા હરીફને પોતાનો ડંખેલ ઉઠાવવા દેશે તે હાર્યો ગણાશે. ત્રણ રમતના અંતે વધારે વખત જીતનાર વિજયી ગણાશે.

દોરડાને બદલે ત્રણ થી ૭ ફૂટ જેટલી લાંબી લાકડી પણ ચાલી શકશે.

૧૨૭ ખચ્ચરની લડાઈ

સાધન:—પગ બાંધવા માટે એ પાટા અથવા એ દોરડાના કટકા.

એક બીજાથી લગભગ પાંચ ફૂટના અંતરે બંને હરીફો રહેશે. દરેકના બંને પગ પાટા વડે ભેગા બાંધી દેવામાં આવશે. રમત શરૂ

થતાં બંને હાથથી અદબ વાળી, એક બીજાની પાસે આવી સામાને પાડી નાખવા પ્રયત્ન કરશે. જે જમીન પર પડી જશે, અથવા પોતાની અદબ છોડી નાંખશે તે હાર્યો ગણાશે. ત્રણ રમતના અંતે વધારે વખત જીતનાર વિજયી ગણાશે.

૧૨૮ લંગડી ધડકો

સાધન:—લગભગ પાંચ ૭ ફૂટ લાંબુ એવું દોરડું.

બંને હરીફો એક બીજાથી લગભગ પાંચ ફૂટ દૂર દોરડાનો એકક છેડો ઝાલી, એક પગે લંગડી રાખી ઊભા રહેશે. રમત શરૂ થતાં બંને દોરડું ખેંચીને, અથવા આંચકા આપીને, સામા હરીફનો તોલ ગુમાવરાવવા પ્રયત્ન કરશે. જેના હાથમાંથી દોરડું છૂટી જશે, અથવા જેનો ઊંચો રાખેલો પગ જમીનને અડકશે, અથવા જે પડી જશે, અથવા તે જગા પરથી ખસશે તે હાર્યો ગણાશે.

૧૨૯ લંગડી ખેંચ

સાધન:—બંને છેડે ગાળો બનાવેલો એવો લગભગ ત્રણ ફૂટ લાંબો દોરડાનો કટકો.

બંને હરીફો એક બીજા તરફ પીઠ રાખી ઊભા રહેશે. બંને પોતાનો એકેક પગ પાછળ ઊંચા કરશે જેને ઘૂંટી આગળ દોરડાના એકેક ગાળાથી બાંધવામાં આવશે. ત્યાર પછી દોરડું જમીનને સમાંતર બરાબર ખેંચાએલું રહે ત્યાં સુધી બંને એક બીજાથી દૂર રહેશે. આ દોરડાના મધ્ય ભાગે જમીન પર એક રેખા દોરવામાં આવશે. રમત શરૂ થતાં બંને એક પગે આગળ ખસતા જઈ સામા હરીફને દોરેલી રેખાની પોતાની બાજુ ખેંચી લાવવા પ્રયત્ન કરશે. જે ખેંચાઈ જશે તે હાર્યો ગણાશે.

૧૩૦ કાંગાડ લડાઈ

સાધન:—પગ બાંધવા માટે બે પાટા અથવા દોરડાના કટકા તથા બે જોડ બોક્સીંગ ગ્લવ્ઝ.

બંને હરીફો એક બીજાની પાંચ ફૂટના અંતરે સામસામા ઊભા રહેશે. દરેક પોતાના બંને પગ પાટા વડે બાંધી દેશે; તથા બંને હાથ પર બોક્સીંગ ગ્લવ્ઝ પહેરી લેશે. રમત શરૂ થતાં બંને પાસે આવી મુકકાબાજી શરૂ કરશે. જે જમીન પર પડી જશે તે હાર્યો ગણાશે.

૧૩૧ ઝોશીકા લડાઈ

સાધન—જમીનથી લગભગ પાંચ ફૂટ ઊંચા એવા સીંગલ બાર; તથા બે ઝોશીકાં.

બંને હરીફો સીંગલબાર પર સામસામા સવાર થઈ બેસશે. બંને પોતાના હાથમાં એકેક ઝોશીકું રાખશે. રમત શરૂ થતાં બંને સામસામે ઝોશીકાંથી મારામારી કરી એક બીજાને પાડી નાંખવા પ્રયત્ન કરશે. જે સીંગલબાર પરથી ગળડી પડશે તે હાર્યો ગણાશે.

૧૩૨ દડો ખૂંચાવવો

સાધન—એક મેડીસીન અથવા બાસ્કેટ બોલ (મોટો દડો)

બંને હરીફો એક બીજાની ત્રણ ફૂટના અંતરે સામસામા ઊભા રહેશે. બંનેની વચ્ચે છાતી જેટલા ઊંચે એક દડો રહેશે જેને બંને પોતાના બંને હાથ વડે પકડી રાખશે. રમત શરૂ થતાં દરેક સામાના હાથમાંથી દડો ખૂંચવી લેવા પ્રયત્ન કરશે. જેનો એક પણુ હાથ દડા પર નહિ હોય તે હાર્યો ગણાશે.

૧૩૩ દડો પછાડ

મેદાનવ્યવસ્થા:—લગભગ એક ફૂટ જેટલા વ્યાસ રાખી મેદાન પર વર્તુળ દોરવું.

સાધન:—એક ટેનીસ બોલ અથવા રબરનો નાનો દડો.

અંતે હરીફિ વર્તુળની અંતે બાબુએ સામસામા ઊભા રહેશે. અંતેમાંથી કોઈ એકના હાથમાં દડો-ટેનીસ બોલ આપવામાં આવશે. રમત શરુ થતાં દડાવાળો હરીફ દડો વર્તુળની અંદર જમીન પર પછાડશે. ટિપ્પો પડી ઉછળેલા દડાને સામો હરીફ પોતાના હાથની ખૂલ્લી હથેલીથી નીચે ફટકો મારશે. હવે પાછો પહેલો હરીફ ઉછળેલા દડાને ખૂલ્લી હથેલીથી નીચે જમીન તરફ ફટકો મારશે. એમ વારાફરતી અંતે હરીફિ ઉછળેલા દડાને હાથ વડે જમીન તરફ ફાંપશે. જે હરીફિ ફાંપેલો દડો સામા હરીફના માથાથી વધારે ઉંચો, અથવા તેના હોંચણથી નીચો ઉછાળશે તે હરીફ, અથવા જે દડાને વર્તુળની બહાર ટિપ્પો પડે તેમ ફાંપશે તે હરીફ, અથવા જે હરીફ ઉછળતા દડાને ફાંપી નહિ શકે તે હાર્યો ગણાશે. ત્રણ રમતના અંતે વધારેવાર જીતનાર વિજયી ગણાશે.

૧૩૪ દાના દુશ્મન

સાધન:—આંખે આંધવાના બે પાટા; તથા એક કારડો.

અંતે હરીફિની આંખોએ તેઓ બેઈ ન શકે તેમ પાટા આંધવામાં આવશે. અંતેમાંથી એક જણના જમણા હાથમાં કારડો રહેશે. હવે અંતે એક બીજનો ડાબો હાથ પકડી ગમે તેમ ઊભા રહેશે. રમત શરુ થતાં કારડાવાળો હરીફ સામા હરીફને તેનું નામ દઈને પૂછશે કે, “ (નામ) ક્યાં છે ? ” સામો હરીફ હાથ છોડ્યા વિના કાંતો પાછળ નમીને, અથવા ગમે તે એક બાબુ નમી જઈને જવાબ આપશે કે, “ અહીં છે. ” અવાજ પરથી પરખીને કારડાવાળો હરીફ કારડાથી સામા હરીફને ફટકો મારશે. જે આ ફટકો સામા હરીફને ખભાથી ઉપરના ભાગ પર વાગશે તો તેને એક ગુણ મળશે. નહિ વાગે તો સામા હરીફને એક ગુણ મળશે. તે પછી સામો હરીફ કારડો લેશે અને આગળ પ્રમાણે કરશે. એમ વારાફરતી રમતાં વધારે ગુણ મેળવનાર વિજયી ગણાશે.

રીલે (ટપ્પા) રમતો

આ પ્રકારની રમતોમાં જુદી જુદી રમનાર ટુકડીઓના દરેક ભિલ્લુને નિયત કરેલી ક્રિયા વારાફરતી કરવાની હોય છે; અને તે પ્રમાણે જે ટુકડી તે નિયત ક્રિયા પહેલી પૂરી કરે છે તે વિજયી ગણાય છે. આ કારણને લઈને આ પ્રકારની રમતોને સ્પર્ધા રમતો કહેવાય; પણ આ રીતે રમતોમાં ખૂબ વિવિધતાને અવકાશ હોવાને લઈને આ પ્રકારની અનેક રમતો ઉપજવી શકાય છે. આ કારણે, તથા આ પ્રકારની રમતો સ્પર્ધા રમતોમાં વિશિષ્ટ તરી આવતી હોવાને કારણે તેનો જુદો વિભાગ પાડવામાં આવ્યો છે.

રમનારાઓની જરૂરી સંખ્યા:—

આ રમતો માટે ઓછામાં ઓછા ૮ રમનારાઓ એટલે કે ચાર ચારની જે ટુકડીઓની જરૂર રહે છે. આથી વધારે ગમે તેટલી સંખ્યા હોય તો તે પ્રમાણે દરેક ટુકડીમાં પાંચ, છ, સાત, આઠ, નવ કે દસ ભિલ્લુઓ ગોઠવી આ રમતો રમાડી શકાય. આ કારણને લઈને આ રમતોમાં રમનારની સંખ્યા જણાવી નથી.

વિભાગ:—સામાન્ય રીતે રીલે રમતોને ત્રણ વિભાગમાં વહેંચી શકાય:—

૧ પસાર કરવાની રીલે; જેવી કે, વરતુ ઉપર પસાર રીલે.....વગેરે.

૨ દોડવાની રીલે; જેવી કે, સાદી દોડ રીલે, એક પગી દોડ રીલે.....વગેરે.

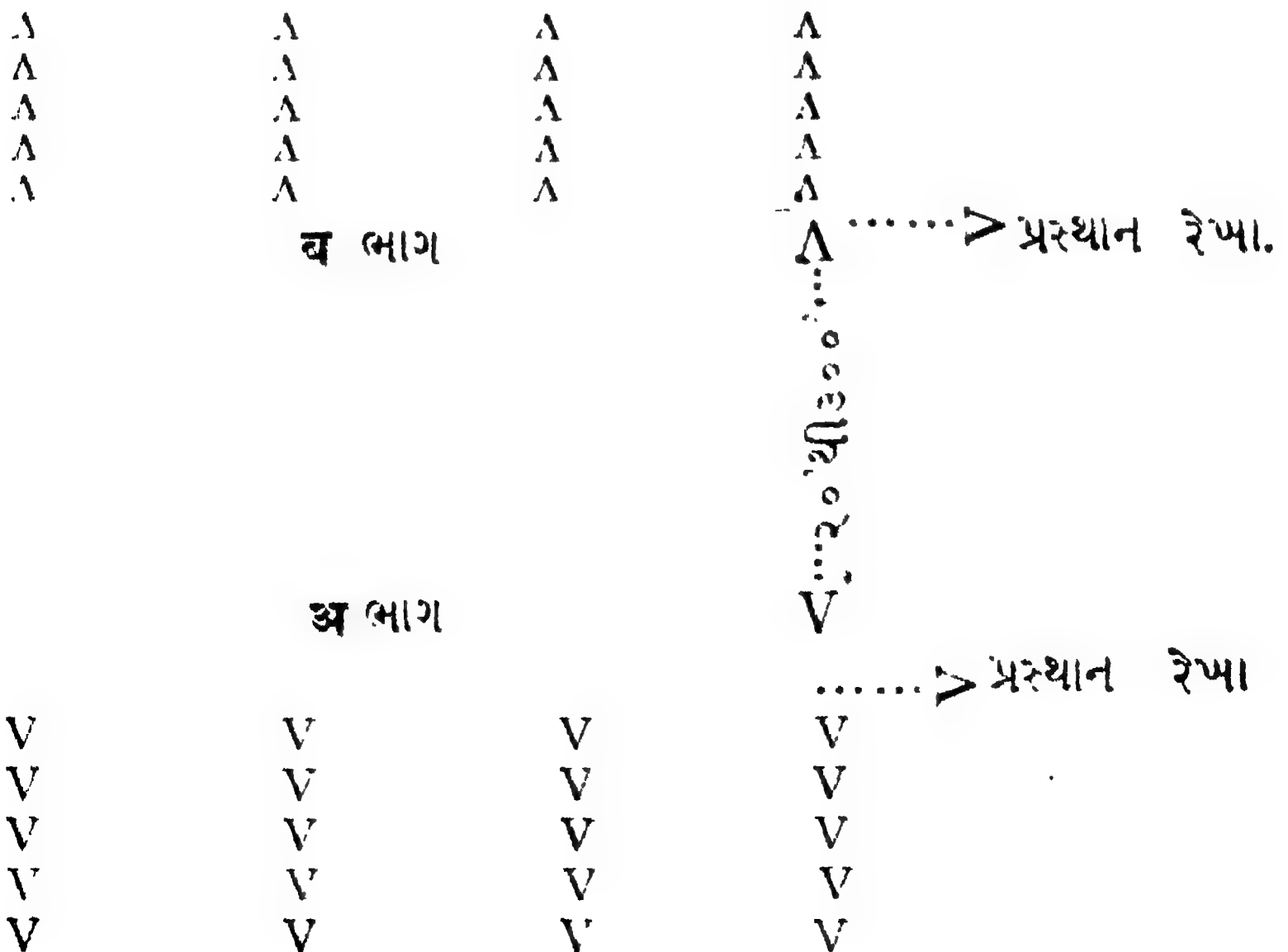
૩ પસાર કરી દોડવાની રીલે; જેવી કે, દંડા ઉપર પસાર દોડ રીલે.....વગેરે.

આ પ્રમાણે ત્રણ મુખ્ય વિભાગ છે, તે ઉપરાંત બીજી કેટલીક રીલે રમતો એવી છે કે જેમાં પસાર કરવાને બદલે બીજી કાઈક્રિયા કરવાની હોય છે. જેવી કે, લાંબા ફૂદકા રીલે.....વગેરે,

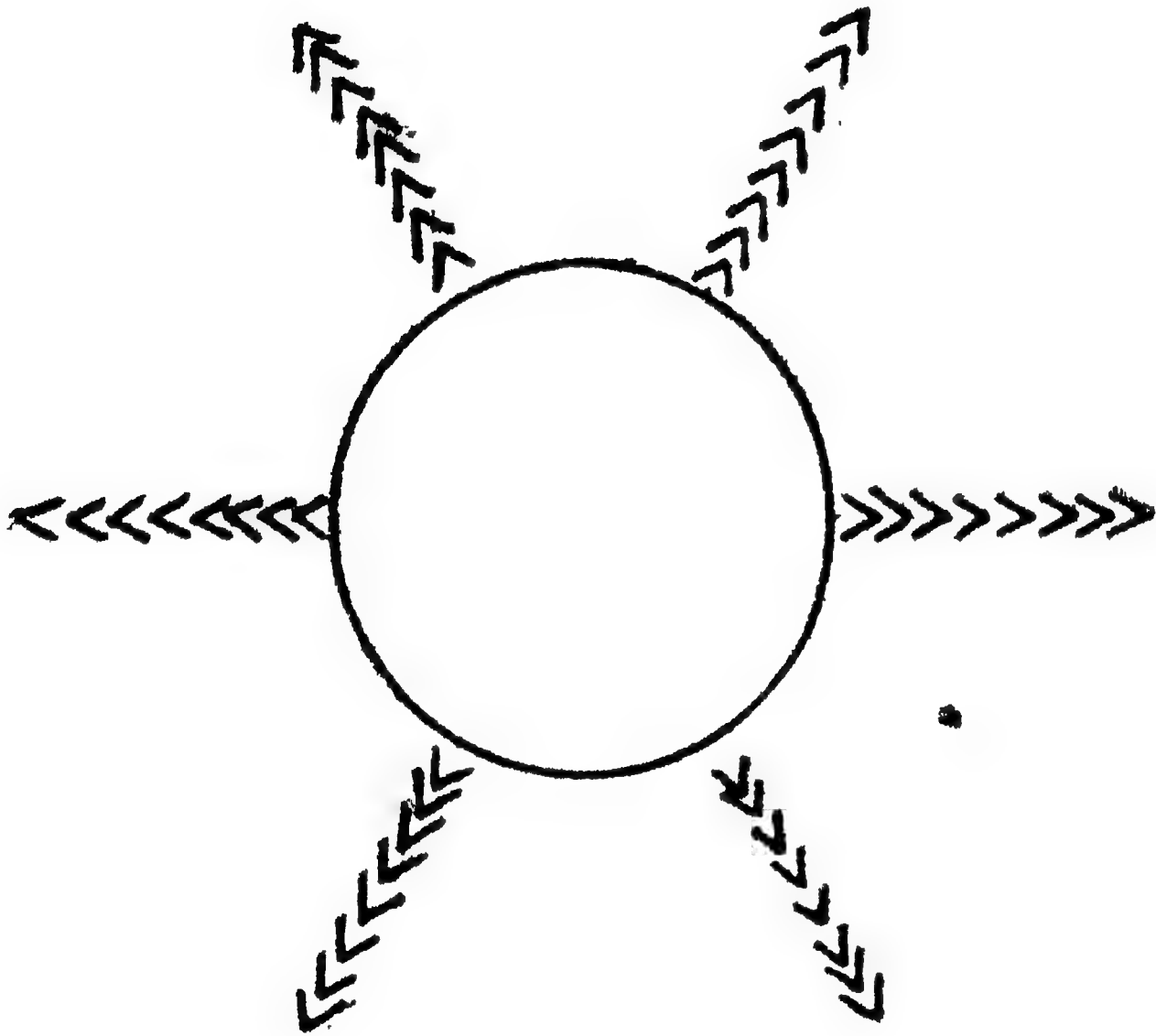
જેમાં દોડવાની ક્રિયા છે તેવી રીલે રમતો નીચે પ્રમાણેની ત્રણ પદ્ધતિથી રમાડી શકાય છે.

એક હુરોલ પદ્ધતિ (Lane method):—આમાં દરેક રમનારે ટુકડી એક સામાન્ય પ્રસ્થાન રેખાની પાછળ એક બીજાને સમાંતર ઊભી રહે છે. દરેક ટુકડી વચ્ચે સામાન્ય રીતે આઠથી બાર ફૂટ જેટલું અંતર રાખવામાં આવે છે. પ્રસ્થાન રેખાથી દરેક ટુકડીની સામે સરખા અંતરે એકેક નિશાન (મગફળ, દાટેલી લાકડી અથવા ઈંટ જેવું) પાછા ફરવાના નિશાન (Turning point) તરીકે મૂકવામાં આવે છે. દરેક રમનારે ટુકડીમાંના પોતાના ક્રમ મુજબ વારાફરતી પોતાની ટુકડીની સામે મુકાએલા આ નિશાન સુધી નિયત કરેલી રીતે દોડી, તેની ગોળ ફરી પાછા ફરવાનું હોય છે. જો દોડનો પ્રકાર અટપટો ન હોય પણ સહેલો હોય તો સામાન્ય રીતે ૫૦ થી ૬૦ અથવા વધારે ફૂટનું અંતર દરેક ટુકડી તથા તેના નિશાન વચ્ચે રાખવું; અને જો દોડ અટપટી હોય; જેમ કે, કાંગાફ દોડ, વગેરે, તો તે મુજબ અથવા રમનારની શક્તિ મુજબ અંતર ઘટાડવું. રમત શરૂ થતાં દરેક ટુકડીનો પહેલો ઊભેલો છોકરો

ઊભેલી બધી અર્ધ ટુકડીઓને અ ભાગ અને સામે ઊભેલી અર્ધ ટુકડીઓને બ ભાગ એમ નામ આપવું. રમત શરૂ થતાં દરેક ટુકડીનો અ ભાગનો પહેલો છોકરો સામી રેખા તરફ દોડી, પોતાના બ ભાગના પહેલા છોકરાને ટપલી મારી, પોતે બ ભાગમાં છેલ્લો જઈ ઊભો રહે છે. બ ભાગનો પહેલો છોકરો ટપલી વાગતાં જ પોતાની સામી રેખા તરફ દોડી, ત્યાં અ ભાગના પહેલા (ક્રમ પ્રમાણે બીજા) ઊભેલા છોકરાને ટપલી મારી, પોતે અ ભાગમાં છેલ્લો જઈ ઊભો રહે છે. આ અ ભાગનો છોકરો ટપલી વાગતાં જ પહેલા છોકરા પ્રમાણે દોડે છે. આ પ્રમાણે દરેકને એકવાર દોડવાનું આવી જાય છે ત્યારે અ ભાગના બધા ભિલુગો બ ની જગા પર અને બ ભાગના બધા અ ની જગા પર ક્રમ પ્રમાણે ગોડવાગેલા હોય છે. પરંતુ આટલેથી રમત બંધ ન કરતાં ચાલુ રાખવાની છે; અને ફરી વાર પાછા બધાને સામી બાજુ ક્રમ પ્રમાણે દોડવાનું હોય છે, આખરે જ્યારે દરેક પોતાના ભાગમાં પોતાની અસલ જગાએ આવી જાય છે ત્યારે રમત પૂરી થાય છે.



વર્તુળ પદ્ધતિ (Spoke method) આમાં દરેક ટુકડી પૈડાના આરા પ્રમાણે ઊભી રહે છે; જેથી પૈડાના જુદાજુદા આરા જેવો, અથવા સૂર્યમાંથી નીકળતા કિરણો જેવો દેખાવ થાય છે. દરેક ટુકડીના રમતારાઓ પોતાના ક્રમ પ્રમાણે અંદરથી શરૂ કરી બહારની બાજુ એક બીજાની પાછળ ઊભા રહે છે.



રમત શરૂ થતાં દરેક ટુકડીનો છેલ્લો (સૌથી પાછળ) ઝંભેલો છોકરો, આ બનેલા પૈડાની બહારની બાજુએથી નિયત કર્યા પ્રમાણે ગોળ દોરી, પોતાની ટુકડીમાં પોતાની આગળ ઊભેલા છોકરાને ટપલી મારી, પોતે પહેલો જઈને ઊભો રહે છે. પેલો છોકરો ટપલી વાગતાં જ આગળના છોકરા પ્રમાણે દોડે છે. આ પ્રમાણે વારાફરતી બધા દોડે છે.

મેદાન ખૂબ નાનું હોય તો આ પદ્ધતિથી રીલે રમાડવી અનુકૂળ થઈ પડે છે; કારણ કે આમાં વધારે જગાની જરૂર પડતી નથી.

રીલે રમતો રમાડતાં

કાયમી દુકડી વ્યવસ્થા:—શાળાઓ, વ્યાયામશાળાઓ, તથા રતમ મંડળો કે જ્યાં રમનારાઓની નિયમિત હાજરી રહેતી હોય ત્યાં ખાસ કરીને રીલે રમતો તથા દુકડીવાર સ્પર્ધા રમતો માટે કાયમી દુકડીઓ પાડવી; અને રમનારાઓને તેમાં બધી દુકડીઓ સરખી રહે તેમ વહેંચી નાંખવા. આવી કાયમી દુકડી વ્યવસ્થાને લઈને:—

- ૧ રમનારાઓમાં રસાકસી ભરી હરીફાઈ જામે છે.
- ૨ રમતોનાં દુકડીવાર પરિણામોની નોંધ રાખવી શક્ય અને છે;
- ૩ દુકડીમાં રમતનો ખરો જુસ્સો વિકાસ પામે છે;
- ૪ રોજ રોજ નવેસરથી દુકડી પાડવાની માથા ફટ મટી જાય છે; તથા સમય પણ બચે છે.

પરંતુ આવી વ્યવસ્થા કરતાં ઘણીવાર કોઈ કોઈ વિદ્યાર્થીઓની ગેરહાજરીને લઈને દુકડીઓમાં રમનારાઓની સંખ્યા વધતી ઓછી થઈ જાય છે તો આવા પ્રસંગે:—

૧ દોડવાની રીલે રમતોમાં દરેક ઓછી સંખ્યાવાળી દુકડી પોતાના કેટલાક (જેટલા ઓછા હોય તેટલા) ભિલ્લુઓને વધારેવાર દોડાવે તો મુશ્કેલી દૂર કરી શકાય. પસાર કરી દોડવાની રીતે રમતોમાં આ ઉપાય અજમાવવાથી જોઈ મોટી દુકડીઓને થોડા ગેરલાભ રહે; પરંતુ જો રમનારાઓમાં રમત માટે ખરો જુસ્સો હશે તો આ ઉપાય અજમાવવામાં આ નજીવા ગેરલાભને તેઓ હરકત રૂપ નહિ ગણે.

૨ છતાં પણ જ્યાં કોઈ પણ ઉપાય ચાલી શકે તેમ ન હોય ત્યાં વધારાના રમનારાઓને રમત તથા વ્યવસ્થા માટેના અધિકારી નીમવા.

રમનારાઓની દુકડીવાર પસંદગી:—આ માટે જો દરેક દુકડી માટે નાયક નક્કી કરી માગણી કરવાની પ્રથા પ્રમાણે દુકડીઓ

પાડવાની હોય તો દરેક નાયકે રીલે રમત માટેની દોરેલી પોતાની પ્રસ્થાન રેખા પર ઊભા રહેવું, તથા પસંદગી પામેલા (મગાંએલા) એએ પોતાના નાયકની પાછળ હરોલમાં ઊભા રહેવું.

રમત માટે ટુકડીઓની ગોઠવણી પદ્ધતિ—દરેક ટુકડીને રીલે રમત માટેની તેમની પ્રસ્થાન રેખા પ્રથમથીજ હંમેશ માટે નિયત કરી આપવી.

૧ શિક્ષક તરફથી નક્કી કરેલી સિસોટીની અથવા એવી કોઈ સંજ્ઞા મળતાં, પોતપોતાની રેખા પર દરેક ટુકડી પોતાના ક્રમ મુજબ ‘કદમ ખેલ’ (પગ પહોળા તથા હાથ પાછળ)ની રિથિતિમાં ગોઠવાઈ જાય. જે ટુકડી પહેલી અગ્રગણ ગોઠવાઈ જાય તેને વિજયી ગણવી અને તે પ્રમાણે ગુણ આપવા.

૨ અથવા નક્કી કરેલી સિસોટી સંજ્ઞા મળતાં, દરેક ટુકડીના નાયક પોતપોતાની રેખા પર આવીને ઊભા રહે અને તે પછી સિસોટીની બીજી કોઈ નક્કી કરેલી સંજ્ઞા મળતાં, આક્રીના બધા પોતપોતાના ક્રમ મુજબ પોતાના નાયકની પાછળ હરોલમાં ઊભા રહી જાય. જે ટુકડી પહેલી અગ્રગણ ગોઠવાઈ જાય તેને વિજયી ગણવી.

નાયકોનો ઉપયોગ:—દરેક ટુકડીના નાયકને તેની ટુકડીમાં પહેલો ઊભો રાખવો; અને દોડવાની રીલેમાં દોડી આવ્યા પછી તે છેલ્લો ન જતાં પોતાની ટુકડી અગ્રગણ તથા નિયમસર રમત રમે તે માટે તથા પોતે યોગ્ય સૂચનો પોતાની ટુકડીને આપી શકે તે માટે તેને ટુકડીની આગળ, આજુએ ઊભા રહેવાની છૂટ આપવી.

રેખાઓ:—લીલા ઘાસ વાળું મેદાન હોય તો પાણીમાં પલાળેલા ચૂનાથી રેખાઓ દોરવી; મોટા ઓરડામાં રીલે રમાડવાની હોય તો રંગીન-કાળી-રેખા દોરવી, અને જો મેદાન પર રમાડવાની હોય તો પાણીથી અગર ચૂનાથી રેખાઓ દોરવી.

ક્યારે પ્રસ્થાન રેખા ઓળંગવી:—

૧ સામાન્ય રીતે દરેક ટુકડીનો પહેલો દોડનાર પોતાની સાથે બેટોન (લગભગ એક ફૂટ લાંબી લાકડાની ભુંગળી), મગદળ, ડંબેલ અથવા એવી કોઈ વસ્તુ સાથે રાખી દોડી, પ્રસ્થાનરેખા પર પાછા આવી, તે બીજા ઊભેલાના હાથમાં આપે છે, જે મળતાંજ આ બીજો ઊભેલો પ્રસ્થાનરેખા ઓળંગી શકે છે.

૨ પહેલો દોડનાર દોડી આવ્યા પછી બીજા ઊભેલાના એક ખભાને હાથથી ટપલી (સ્પર્શ) મારે છે. ટપલી મળતાંજ આ બીજો ઊભેલો પ્રસ્થાનરેખા ઓળંગી શકે છે.

૩ પહેલો દોડનાર બેટોન અથવા એવી કોઈ વસ્તુ સાથે રાખી દોડી, પાછા આવી ટુકડીમાં છેલ્લે જઈ, તે વસ્તુ છેલ્લા ઊભેલાને આપે છે; જેને દરેક પોતાની આગળ ઊભેલાના હાથમાં પસાર કરે છે, અને આમ હવે સૌથી આગળ ઊભેલા (એટલેકે ક્રમ પ્રમાણે બીજા નંબર)ના હાથમાં તે વસ્તુ આવતાં, તે લઈ તે દોડે છે; એટલેકે પ્રસ્થાનરેખા ઓળંગી શકે છે.

છેલ્લા દોડનારની સૂચકતા:—છેલ્લો દોડનાર ઓળખાઈ આવે તે માટે દરેક ટુકડીના છેલ્લા છોકરાએ ગળે રંગીન રૂમાલ આંધવો; અથવા માથે ટોપી પહેરવી, અથવા એવી દેખાઈ આવે તેવી કોઈ વિશિષ્ટતા રાખવી.

ભૂલ અને શિક્ષા:—રીલે રમતોમાં ફટલીકવાર રમત જીતવાના ઉત્સાહમાંને ઉત્સાહમાં કોઈ કોઈ રમનાર અખણતાં ભૂલ (Foul) કરી બેસે છે. આ બાબત દરેક રમત સંચાલકે ખ્યાલ રાખવો જોઈએ કે, મોટા રમનારાઓ માટે જરા પણ ભૂલ શિક્ષા વિના જવા ન દેવી; જ્યારે નાના છોકરાઓ માટે થોડી થોડી છૂટછાટ મૂકવી. ભૂલ માટે નીચે જણાવેલી શિક્ષાઓ પ્રચલિત છે:—

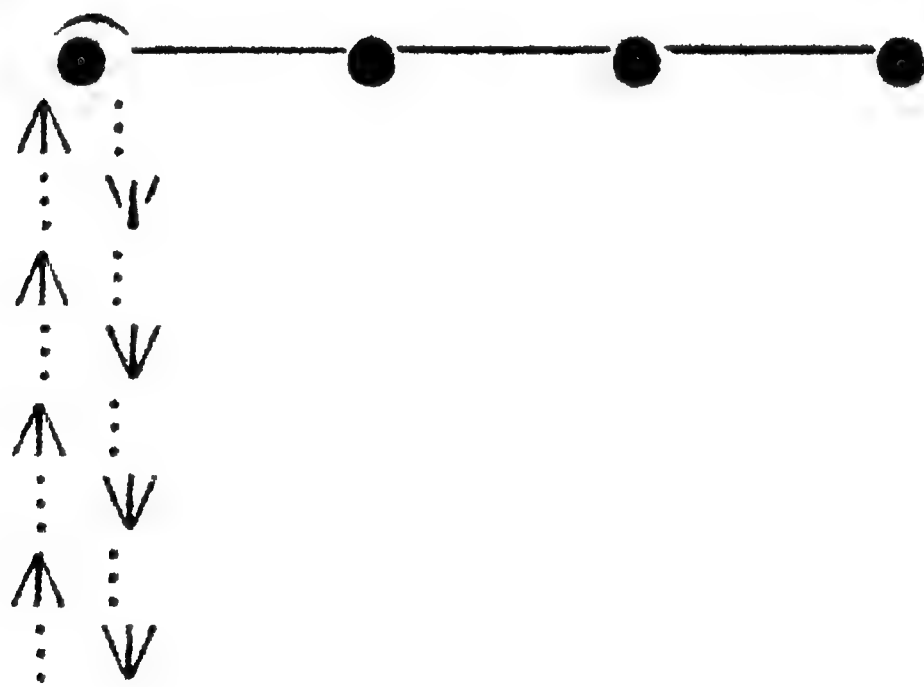
૧ બૂલ કરનારની દુકડીને એ રમતમાંથી ખાતલ કરવી.

૨ કોઈ દુકડીએ ત્યાં જૂલ કરી હોય ત્યાં તે દુકડીએ પોતાની જૂલ સુધારી રમત ત્યાંથી પાછી આગળ ચાલુ કરવી.

૩ મેદાની હરીફાઈમાં જે રીલે રમતની હરીફાઈ હોય તો ગુણ આપવાની પદ્ધતિથી રીલે રમાડવી. પ્રથમ આવનાર ટુકડીને એક ગુણ, બીજી આવનારને બે ગુણ ત્રીજાને ત્રણ ગુણ, એમ ક્રમ પ્રમાણે ગુણ આપવા. તે ઉપરાંત જેટલી ઇગાદાપૂર્વકની નહિ એવી ભૂલો દરેક ટુકડીએ કરી હોય તે દરેક ભૂલ દીઠ એક ગુણ ઉમેરવો. ચોછામાં ચોછા ગુણ આમ જે ટુકડીના થાય તેને વિજયી ગણવી.

રીલે રમત માટેની પ્રચલિત પદ્ધતિ:—સામાન્ય રીતે નીચેની આકૃતિમાં જણાવ્યા પ્રમાણે રીલે રમતો રમાડવાની પ્રથા પ્રચલિત છે.

पाछा इरवानी
रेण्या



પ્રસ્થાન

३५१

[illegible]

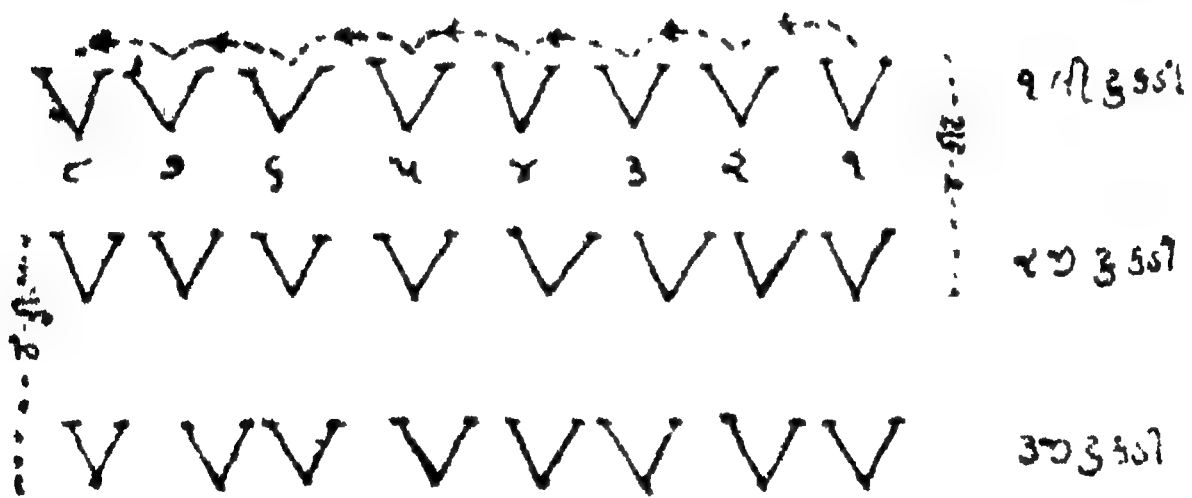
રમત શરૂ થયાની શિક્ષક તરફથી સિસોટી દ્વારા સંજ્ઞા મળતાંજ દરેક દુકડીનો પહેલો છોકરો દોડી પાછા ફરવાની રેખા પરના પોતાના નિશાનની આબુઆબુ થઈ, પાછો પ્રસ્થાનરેખા પર દોડી આવી, બીજા ઊભેલા છોકરાને ખભા પર અડકી છેલ્લો જઈ ઊભો રહે છે. સ્પર્શ થતાંજ આ બીજો છોકરો પહેલા પ્રમાણે દોડી, પાછો આવી ત્રીજાને અડકે છે. એમ જે દુકડીનો છેલ્લો છોકરો દોડી આવી, પ્રસ્થાન રેખાને પહેલો આગળે તે દુકડી વિજયી ગણાય.

રીતે દપ્પા રમતો

૬ થી ૮ વર્ષની ઉંમર માટે

૧૩૫ વસ્તુ પસાર રીતે

સાધન:—દરેક દુકડી દીઠ એક મોટા દડો (અથવા ડંખેલ કે એવી કાઈ વસ્તુ).



દરેક દુકડી એક કતારમાં ઊભી રહેશે. એક દુકડી આગળ, બીજી તેનાથી ચારેક ફૂટ પાછળ, એમ બધી દુકડીઓ એકમેકની પાછળ સમાંતર ગોઠવાઈને ઊભી રહેશે. દરેક દુકડીનો પહેલો નંબર જમાણી બાબુએ રહેશે; અને તેના હાથમાં એક દડો (અથવા ડંખેલ) રહેશે. શિક્ષકની સિસોટીની સંજ્ઞાથી રમત શરૂ થતાં દરેક દુકડીનો પહેલો નંબર પોતાનો દડો ડાબી બાબુએ બીજા નંબરને; બીજો

ત્રીજા નંબરને, એમ દરેક ટુકડી પોતાના છેલ્લા નંબરને દડો પસાર કરી પહોંચાડશે. છેલ્લાના હાથમાં દડો આવતાં જ તે દડો માથા પર ઉંચો કરશે. જે ટુકડીનો છેલ્લો નંબર સૌથી વહેલો દડો ઉંચો કરશે તે પહેલી આવી ગણાશે; તે પછી ઉંચો કરશે, તે બીજી પછી ત્રીજી, એમ દરેકનો વિજયી નંબર ગણાશે.

૧૩૬ પીઠ પાછળ પસાર રીલે

આ રમત ઉપરના જેવી જ છે; પરંતુ દડો આગળથી ડાબી બાજુએ પસાર કરવાને બદલે, પીઠ પાછળથી દરેક ડાબી બાજુના છોકરાને પસાર કરશે.

૧૩૭ ઉપર પસાર રીલે

સાધન:—દરેક ટુકડી દીઠ એક મોટો દડો (અથવા ડંખેલ કે એવી કોઈ વસ્તુ).

દરેક ટુકડીના બિલ્લુ એક બીજાની પાછળ દરોહમાં ઊભા રહેશે. તથા બધી ટુકડીઓ એક બીજાથી લગભગ ચાર ચાર ફૂટના અંતરે સમાંતર ઊભી રહેશે. દરેક ટુકડીના પહેલા એટલે કે સૌથી આગળ ઊભેલા છોકરાના હાથમાં દડો (અથવા ડંખેલ) રહેશે. શિક્ષકની સિમોટીની સંજ્ઞાથી રમત શરૂ થતાં તે દડો માથા ઉપરથી પાછળ ઉંચો કરશે. તેની પાછળ બીજો ઊભેલો છોકરો આ દડો હાથ ઊંચા કરી લઈ લેશે; અને તે પ્રમાણે પોતાની પાછળ ઊભેલા ત્રીજા છોકરાને તે પસાર કરશે. એમ જે ટુકડીના છેલ્લા છોકરાના હાથમાં આ દડો જેટલો વહેલો આવશે તે પ્રમાણે તેનો વિજયી નંબર ગણાશે.

૧૩૮ નીચે પસાર રીલે

આ રમત આગળની ‘ઉપર પસાર રીલે’ના જેવી જ છે પરંતુ માથા-ઉપરથી દડો પસાર કરવાને બદલે આમાં દરેક પોતાના

એ પગ વચ્ચે થઈ દડો પસાર કરશે. દરેક પોતાના એ પગ પહોળા રાખીને ઊભા રહેશે.

૧૩૯ ટપલી અને તાળી

દરેક ટુકડી એક કતારમાં બેસશે, એક ટુકડી સૌથી આગળ, બીજી તેનાથી ચારેક ફૂટ પાછળ, એમ બધી ટુકડીઓ એકમેકની પાછળ સમાંતર ગોઠવાઈને બેસશે; દરેક જણ પોતાના પગ, ઠીંચણ છાતી પાસે રહે તેમ ઊભા વાળેલા રાખી, તે પર બંને હાથ કાણીમાંથી વાળી આડા મૂકશે. દરેક ટુકડીનો પહેલો નંબર જમણી બાજુથી ગણાશે, રમત શરૂ કરતાં પહેલાં શિક્ષક ‘તૈયાર’ એવો હુકમ આપશે; જે વખતે બધા પોતાનું માથું હાથ પર મોં નીચે રહે તેમ ટેકવશે. શિક્ષકની સિસોટીની સંજ્ઞાથી રમત શરૂ થતાં દરેક ટુકડીનો પહેલો છોકરો હાથ પરથી માથું ઉઠાવી ડાબી બાજુએ બેઠેલા બીજા છોકરાને પીઠ પર ડાબા હાથે ટપલી મારશે. ટપલી વાગતાં જ આ છોકરો હાથ પરથી માથું ઊંચું કરી ત્રીજા બેઠેલા છોકરાને ટપલી મારશે. એમ દરેક પોતાને ટપલી વાગ્યા પછી માથું ઊંચું કરી પોતાની પછીના છોકરાને ટપલી મારશે. છેલ્લા બેઠેલા છોકરાને ટપલી વાગતાં જ તે એવો થઈ તાળી પાડશે તે પ્રમાણે તેનો વિજયી નંબર ગણાશે.

આ રમત શાળામાં વર્ગના ગોરડામાં પણ રમાડી શકાશે. અહીં પગ પર માથું રાખવાને બદલે, છોકરાની સામે ગોડવેલી લખવા માટેની પાટલી પર માથું રખાવવું.

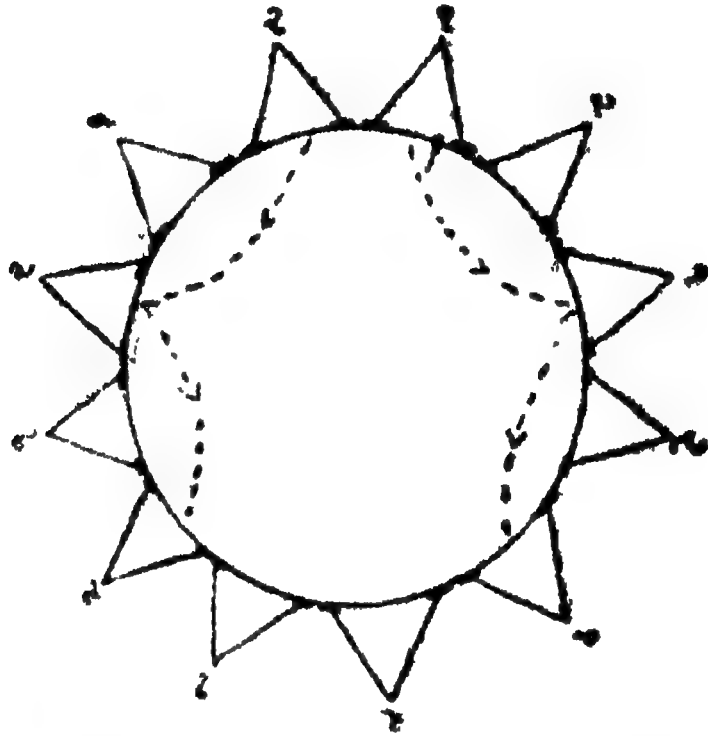
રીલે ટપ્પા રમતો

૯ થી ૧૨ વર્ષની ઉંમર માટે

૧૪૦ વર્તુળ દડો પસાર રીલે

સાધન:—એ વોલીબોલ, અથવા બીન બેગ, અથવા લુગડાના ગૂંથેલા દડા,

બધા રમનાર વર્તુળાકારે એક બીજા વચ્ચે લગભગ બબ્બે ફૂટનું અંતર રાખી બેસા રહેશે. પછી તેઓ દો દો ગિનતી (એક-દો, એક-દો એમ નંબર) બોલી એકી તથા બેકી નંબરો નક્કી કરશે, આમાં એકી તથા બેકી નંબરોની સંખ્યા સરખી હોવી જોઈશે.



પહેલો (એકી) તથા છેલ્લો (બેકી) નંબર પોતાની પાસે એકેક દડો રાખશે. શિક્ષકની સિસોટીથી રમત શરૂ થતાં દડાવાળો એકી નંબર ડાબી બાજુએ એકી નંબર તરફ દડો ઊછાળશે, અને દડાવાળો બેકી નંબર પોતાની જમણી બાજુએ બેકી નંબર તરફ દડો ઊછાળશે. પોતાની તરફ ઊછાળેલો દડો એકી તથા બેકી નંબર ઝીલી લઈ પાછો દડો આગળ ઊછાળી પસાર કરશે. આમ દરેક એકી નંબર દડો ઝીલી પોતાની પછીના એકી નંબરને, તથા બેકી નંબર દડો ઝીલી પોતાની પછીના બેકી નંબરને ઊછાળી પસાર કરશે. બંને દડા એક ચક્કર પૂરું કરી જ્યાંથી નીકળ્યા હતા ત્યાં આવી જશે, ત્યારે રમત પૂરી થશે. જે દુકડીનો દડો એક ચક્કર પહેલું પૂરું કરશે તે જીતી ગણાશે. પાંચ અથવા સાત રમતોના અંતે, વધારે વખત જીતનાર દુકડી વિજયી ગણાશે.

એક બીજાથી વિરુદ્ધ દિશામાં વર્તુળમાં પસાર થતા દડા જ્યાં સામસામા ભેગા થશે ત્યાં એકી નંબર સહેજ ઊંચેથી, અને બેકી

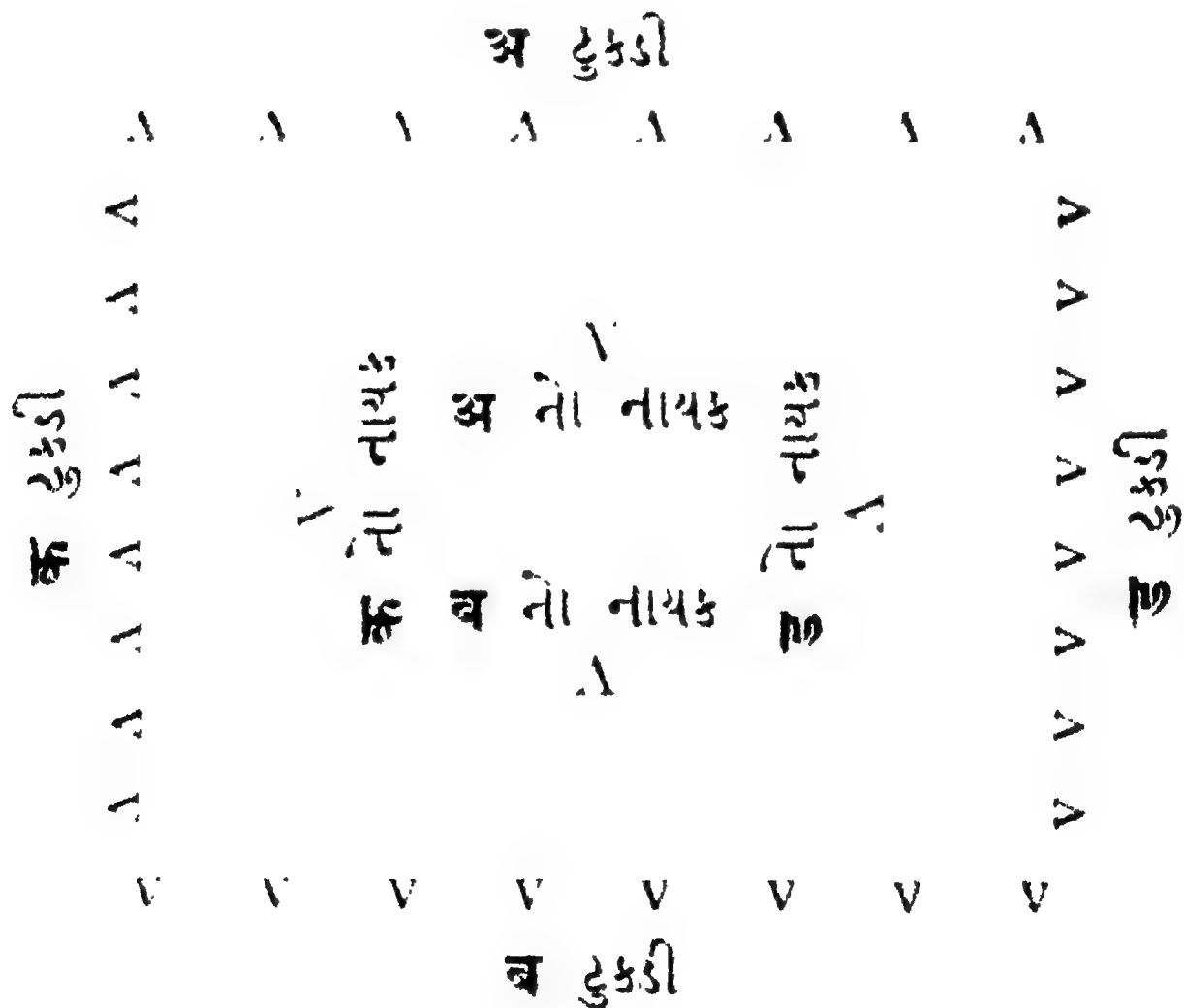
નંબર પોતાનો દડો નીચા નમી ઝીલી લેશે; કે જેથી દડો અથડાય નહિ.

૧૪૧ વર્તુળ દડો ટિપ્પા પસાર રીલે

આ રમત આગલી રમત 'વર્તુળ દડો પસાર'ના જેવી જ છે; પરંતુ આમાં દરેક જાણુ દડો (વોલીબોલ) પોતાના ભિલ્લુ તરફ ઊછાળતાં પહેલાં જમીન પર પછાડી ઝીલી લેશે; અને પછી ભિલ્લુ તરફ ઊછાળશે.

૧૪૨ દડો ઝીલ રીલે

સાધન:—દરેક ટુકડી દીડ એક વોલીબોલ અથવા બોનબેગ, અથવા લુગડાનો ગૂથેલો દડો.



તથા બધી ટુકડીઓ મેદાન પર આજુબાજુ ઊભેલી રહેશે. શિક્ષકની સિસોટીની સંગ્રાથી રમત શરૂ થતાં દરેક નાયક પોતાની ટુકડીના પહેલા ઊભેલા ઝાકરા તરફ દડો નાંખશે; જે તે ઝાકરા ઝીલી લઈ નાયક તરફ પાછા ફરશે. નાયક આ દડો ઝીલી લઈ બીજા ઊભેલા ઝાકરા તરફ નાંખશે; જે ઝીલી લઈ પાછા નાયક તરફ ફરશે; આમ ઝંઘાના લાથમાં દડો આવતાં તે નાયક તરફ ફરશે; જે ઝીલી લઈ નાયક દડો ઊંચો કરશે અને તે ટુકડીએ રમત પૂરી કરી ગણાશે. જે ટુકડી પોતાની રમત આ પ્રમાણે જેટલી વહેલી પૂરી કરશે તે પ્રમાણે તેનો વિજયી નંબર ગણાશે.

૧૪૩ સતત દડો ઝીલ રીલે

આ રમત આગળની રમત દડો ઝીલ રીલે 'ના જેવી જ છે; પરંતુ જ્યારે છેલ્લા ઊભેલા ઝાકરા તરફ નાયક દડો ફેંકશે ત્યારે તે (નાયક) 'જગો બદલ' એમ મોટેથી બોલશે; અને પોતે પોતાની ટુકડીમાં પહેલો જઈ ઊભો રહેશે. છેલ્લો ઝાકરા દડો ઝીલી લઈ નાયકની જગાએ દોડી આવી, પોતે નાયક બની આગળ પ્રમાણે પાછી પહેલેથી રમત શરૂ કરશે. આમ એક ટુકડીના દરેક જાણુ નાયક બની રમત ચાલુ રાખશે. આખરે જ્યારે પ્રથમનો નાયક (મૂળ નાયક) પોતાની મૂળ જગાએ આવશે ત્યારે રમત પૂરી થશે. જે ટુકડી જેટલી વહેલી રમત પૂરી કરશે તે પ્રમાણે તેનો વિજયી નંબર ગણાશે.

૧૪૪ ચાયનીઝ રીલે

દરેક ટુકડીના મિલ્લુ એક બીજાની પાછળ હરોલમાં ઊભા રહેશે. બધી ટુકડીઓ એક બીજીથી લગભગ ચાર ફૂટના અંતરે સમાંતર ઊભી રહેશે. દરેક ટુકડીનો સૌથી આગળ ઊભેલો ઝાકરા સહેજ આગળ નમી પોતાનો ડાબો લાથ એ પગ વચ્ચે થઈ પાછળ કાઢશે; જેને બીજો ઊભેલો ઝાકરો પોતાના જમણા લાથથી પકડશે;

અને તે પાંછો સહેજ આગળ નમી પોતાનો ડાબો હાથ બે પગ વચ્ચે થઈ પાછળ કાઢી ત્રીજા છોકરાના જમણા હાથમાં મૂકશે. આ પ્રમાણે દરેક ટુકડીના બધા છોકરાઓ કરશે. છેલ્લો છોકરો પોતાની આગળના છોકરાનો ફક્ત હાથ પકડશે. શિક્ષકની સિસોટીથી રમત શરૂ થતાં દરેક ટુકડીનો છેલ્લો છોકરો હાથ છોડ્યા વિના એસી જઈ ધીમે ધીમે ચત્તો સૂઈ જશે; જે દરમિયાન તેની આગળનો છોકરો પોતાના બંને પગ પહોળા રાખી, હાથ છોડ્યા વિના પાછળ ખસતો જઈ, સૂતેલો છોકરો પોતાના બે પગ વચ્ચે રહે તેમ તેની ઉપર થઈ, પાછળ પસાર થઈ, તેના માથા પાછળ હાથ છોડ્યા વિના એસી જઈ ચત્તો સૂઈ જશે. આ પ્રમાણે ક્રમસર આખી ટુકડીના બધા છોકરાઓ હાથ છોડ્યા વિના પાછળ સૂતા જશે. છેલ્લે, જ્યારે સૌથી આગળ ઊભેલો છોકરો સૂઈ જશે કે તરત જ પાંછો તે બેઠો થઈ ઊભો થશે; અને હાથ છોડ્યા વિના પોતાની આગળના છોકરાઓની ઉપર થઈ પગ પહોળા રાખી આગળ પસાર થતો જશે. અને એ રીતે દરેક છોકરો, પોતાની પાછળ સૂતેલો છોકરો પોતાની ઉપર થઈ પસાર થાય કે તરત પોતે બેઠો થઈ પોતાની આગળ સૂતેલાઓની ઉપર થઈ પસાર થશે. આ પ્રમાણે દરેક પોતાની મૂળ સ્થિતિમાં હાથ છોડ્યા વિના આવી જશે. જે ટુકડી જેટલી વહેલી મૂળ સ્થિતિમાં આવશે તે પ્રમાણે તેનો વિજયી નંબર ગણાશે.

હવે અહીંથી જુદી જુદી દોડ રીલે શરૂ થતી હોવાથી તે માટે ટુકડી તથા મેદાન વ્યવસ્થા પૃષ્ઠ નંબર ૧૨૪ પર જણાવ્યા પ્રમાણે રાખવી. એટલે કે દરેક ટુકડી માટે પ્રસ્થાન રેખા તથા પાછા ફરવાનું નિશાન નક્કી કરી આપવું. દરેક ટુકડી પોતાની પ્રસ્થાન રેખાની પાછળ હરોલમાં ઊભી રહેશે.

૧૪૫ સાદી દોડ રીલ

દરેક જણ વારાફરતી સાદી દોડ દોડી, પોતાના નિશાનની આજુબાજુ થઈ, પાછા ફરી છેલ્લા જઈ ઊભા રહેશે.

૧૪૬ કૂદકા દોડ રીલે

વારાફરતી દરેક જણ એ પગ ભંગા રાખી કૂદકા મારતા પોતાની ટુકડીના નિશાનની આબુઆબુ થઈ પાછા ફરી પ્રસ્થાન રેખા સુધી આવશે અને પછી દોડતા ભેટા જમ ઊભા રહેશે.

૧૪૭ સર્પાકૃતિ દોડ રીલે

આ માટે દરેક ટુકડીની પ્રસ્થાન રેખા, તથા તેની સામે દૂર મૂકેલા નિશાનની વચ્ચે બીજાં ત્રણ અથવા ચાર નિશાન (મગદળ જેવાં) સરખા અંતરે મૂકી દેવાં. હવે દરેક જણ વચ્ચે મૂકેલાં નિશાનની, ક્રમ પ્રમાણે ડાબી-જમણી-ડાબી એમ અવગાસવગા બાબુએ થઈ દોડી એજ પ્રમાણે પાછો ફરશે.

૧૪૮ એક પગી દોડ રીલે

વારાફરતી, દરેક જણ એક પગે લંગડી રાખી દોડશે.

૧૪૯ ચોપગી દોડ રીલે

વારાફરતી, દરેક જણ એ હાથ તથા એ પગ જમીન પર રાખી, હાથ તથા પગ વારાફરતી ઊંચાં ચોપગાં પ્રાણીની જેમ ચાલશે.

૧૫૦ દેડકા દોડ રીલે

વારાફરતી, દરેક જણ એ હાથ તથા એ પગ જમીન પર રાખી દેડકાની જેમ ચાર પગે કૂદતા પોતાની ટુકડીના નિશાનની આબુઆબુ થઈ પ્રસ્થાન રેખા સુધી પાછા આવશે.

૧૫૧ ત્રિપગી દોડ રીલે

આ રમતમાં દરેક જણ એ હાથ તથા એક પગ જમીન પર રાખી દોડશે.

૧૫૨ ટનલ દોડ રીલે

આ રમત શરૂ કરતા પહેલાં દરેક દુકડીનો મોટો (પહેલો) છોકરો પોતાની દુકડીને દોડવાનો અંતર પર વચ્ચે પગ પહેાળાં રાખી બેસે રહેશે. રમત શરૂ થતાં દરેક જણ વારાફરતી, ક્રમસર દોડી, તેના બે પગ વચ્ચેથી નીકળી જઈ, નિશાનની આબુઆબુ થઈ, પાછા ફરતાં ફરી તેના બે પગ વચ્ચેથી પસાર થઈ પ્રસ્થાન રેખા સુધી આવશે.

૧૫૩ સ્ટન્ટ દોડ રીલે

વારાફરતી, દરેક જણ દોડી નિશાન તરફ જતાં, વચ્ચે જમીન પર એક ગુલાંટ ખાશે; અને નિશાન સુધી પહોંચી પાછા પગસે પ્રસ્થાનરેખા તરફ દોડતાં વચ્ચે જમીન પર એક ઓલટી ગુલાંટ (પીછે ગુલાંટ) ખાશે. ગુલાંટ ખાવાની જગ્યા પર એક પાથરણું રાખવું.

૧૫૪ લાકડી સવાર દોડ રીલે

દરેક દુકડીનો પહેલો છોકરો લાકડી બે પગ વચ્ચે રાખી, તેનો આગલો હાંડો બે હાથ વડે પકડી તથા પાછલો હાંડો જમીન પર દસડાતો રાખી, દોડશે. પ્રસ્થાનરેખા પર પાછો આવતાં તે લાકડી બીજો બેસેલો છોકરો લઈ લેશે અને તે પણ એ પ્રમાણે દોડશે. એમ બધા વારાફરતી કરશે.

૧૫૫ રથ દોડ રીલે

દરેક દુકડીના સિદ્ધુઓ ત્રણ ત્રણની કતાર બનાવી, દરેક કતાર એક બીજની પાછળ રહે તેમ બેસા રહેશે. સૌથી આગળ બેસેલી કતારના ત્રણેય જણ એક ચારેક ફૂટ લાંબી લાકડીને પોતાની છાતી પાસે આડી પકડી બેસા રહેશે. રમત શરૂ થતાં આ ત્રણેય જણ તે સ્થિતિમાં દોડી, પાછા ફરી લાકડી બીજી બેસેલી કતારને આપશે; જે

પણ તે પ્રમાણે લાકડી રાખી દોડશે. એમ બધી કતાર વારાફરતી કરશે.

૧૫૬ મગદળ ગોઠવવાની રીતે

દરેક દુકડીનો પહેલો છોકરો દોડી થોડે દૂર પોતાની સામે નિશાન તરીકે ઊભા મૂકેલા ત્રણ મગદળને લાથ વડે નીચે પાડી નાંખી પ્રસ્થાનરેખા પર દોડતો પાછો આવશે. તરતજ બીજો છોકરો દોડી તે મગદળને ઊભા ગોડવી પાછો દોડી આવશે. પછી ત્રીજો છોકરો દોડી તે મગદળને પાડી નાંખશે. એમ વારાફરતી બધા મગદળને ગોઠવવાની તથા પાડી નાંખવાની ક્રિયા કરશે.

૧૫૭ મગદળ ઠોક દોડ રીતે

વારાફરતી, દરેક જણ દોડી થોડે દૂર પોતાની સામે નિશાન તરીકે દોરેલા નાના કુંડાળામાં ઊભા ગોઠવેલા ત્રણ મગદળને વારાફરતી દરેક મગદળને નીચેથી પકડી ઉડાવી તેનું માથું (મુઠો) જમીન પર ઠોકી ઊભો ગોડવી દેશે. એક મગદળ ગોઠવાયા પછીજ બીજો મગદળ ઉડાવી શકશે. ત્રણેય મગદળ ઊભા ગોઠવ્યા પછી, દોડી પાછો આવશે. આમ વારાફરતી બધા કરશે.

૧૫૮ મગદળ ખસેડ દોડ રીતે

દરેક દુકડીની સામે થોડે દૂર નિશાન તરીકે પાસેપાસે બે કુંડાળાં રહેશે. એક કુંડાળામાં ત્રણ મગદળ ઊભા ગોઠવવામાં આવશે. રમત શરૂ થતાં વારાફરતી દરેક જણ દોડી, એક કુંડાળામાંથી બીજા કુંડાળામાં મગદળ વારાફરતી ઉડાવી ઊભા ગોઠવશે; અને પાછો દોડી આવશે. એક મગદળ ગોઠવ્યા પછીજ બીજો મગદળ ઉડાવી શકશે. આમ વારાફરતી બધા કરશે.

૧૫૯ સાંખા કૂદકા રીતે

આમાં બે દુકડી સામસામે હરીફાઈ કરશે. કાઈ એક દુકડીનો પહેલો ઊભેલો છોકરો પોતાની પ્રસ્થાનરેખા પર બે પગ ભેગા રાખી

ઊભો રહી, બંને પગ સાથે પડે તેમ બંને તેટલો આગળ લાંબો ફૂંકો મારશે. ફૂંકો માર્યા પછી, જ્યાં તેની એડી અથવા શરીરનો બીજો કોઈ ભાગ પ્રસ્થાનરેખાની વધારેમાં વધારે પાસે પડ્યો હશે ત્યાં, બીજી ટુકડીનો પહેલો છોકરો પોતાના પગનો અંગૂઠો રહે તેમ પહેલી ટુકડીની પ્રસ્થાનરેખા તરફ મોં રાખી, બંને પગ ભેગા રાખી ઊભો રહી, બંને તેટલો આગળ લાંબો ફૂંકો મારશે. આમ વારાફરતી દરેક ટુકડીનો છોકરો પોતાની પહેલાં ફૂંકો મારેલા સામી ટુકડીના છોકરાની એડી અથવા શરીરનો ભાગ વધારેમાં વધારે પાસે જ્યાં પડ્યો હશે ત્યાં પોતાના પગનો અંગૂઠો રાખી, તેનાથી ઊલટી દિશામાં ઊભો રહી ફૂંકો મારશે. આમ જ્યારે બંને ટુકડીના બધા છોકરાઓની વારી આવી જશે ત્યારે બંને ફૂંકો છોકરો જે પહેલી ટુકડીની પ્રસ્થાનરેખાની અંદર સુધી ફૂંક્યો હશે તે બીજી ટુકડી જીતી ગણાશે; અને બહાર સુધી ફૂંક્યો હશે તે પહેલી ટુકડી જીતી ગણાશે. એટલેકે બંને ફૂંકો છોકરો પહેલી ટુકડીની પ્રસ્થાનરેખાની જે બાજુએ પડ્યો હશે તે દિશા તરફ મોં રાખી જે ટુકડીને ફૂંકવાનું હતું તે જીતી ગણાશે.

૧૬૦ દડા ફેંક રીલે

આ રમત 'લાંબા ફૂંકો રીલે'ના જેવીજ છે પરંતુ આમાં લાંબો ફૂંકો ફૂંકવાનું બદલે, દડા ફેંકવાનો રહેશે.

રીલે ટપ્પા રમતો

બાર વર્ષથી ઉપરની ઉંમર માટે

૧૬૧ દડા ઉપર પસાર દાડ રીલે

સાધન:—દરેક ટુકડી દીક્રા એક દડા (અથવા બીનબેગ).

બધી ટુકડીઓ પોતપોતાની પ્રસ્થાનરેખા પર બરાબર ગોઠવાઈને ઊભી રહેશે. દરેક ટુકડીના પહેલા (સૌથી આગળ) ઊભેલાના હાથમાં

હડો રહેશે. રમત શરૂ થતાં તે માથા ઉપરથી બીજને ત્રીજને, એમ ઇલા સુધી હડો પસાર કરશે. ઇલાના હાથમાં હડો આવતાં તે હડો લઈ દોડશે, અને પોતાની સામે થોડે દૂર મૂંઝલા નિશાનની આબુઆબુ થઈ પાછો પ્રસ્થાનરેખા સુધી દોડતો આવી, પોતાની દુકડી તરફ પીક રહે તેમ સૌથી આગળ ઊભો રહી, માથા ઉપરથી પાછળ ઊભેલાને હડો પસાર કરશે; જે તેની પાછળનાને પસાર કરશે. એમ પાછો ઇલા ઊભેલાનાં હાથમાં હડો આવતાં તે પાછો ઉપર પ્રમાણે હડો લઈ દોડશે. એમ રમતની શરૂઆતમાં હડો લઈ પહેલો ઊભેલો છાકરો, જ્યારે આખરે હડો લઈ નિશાનની આબુઆબુ થઈ દોડી આવી પહેલો ઊભો રહેશે ત્યારે રમત પૂરી થશે.

૧૬૨ હડો નીચે પસાર દોડ રીલે

આ રમત ઉપરની રમતના જેવીજ છે; પરંતુ હડો માથા પરથી પાછળ પસાર કરવાને બદલે, આમાં હડો દરેક જણ પોતાના જે પગ વચ્ચે થઈ પાછળ પસાર કરશે. દરેક જણ પોતાના પગ પહેલાં રાખીનેજ ઊભા રહેશે.

૧૬૩ હડો ઉપર નીચે પસાર દોડ રીલે

આ રમત ઉપરની જે રમતાનું મિશ્રણ છે. પહેલો છાકરો માથા પરથી હડો પસાર કરશે; જ્યારે બીજો છાકરો પોતાના જે પગ વચ્ચેથી હડો પસાર કરશે. પછી ત્રીજો છાકરો માથા પરથી પસાર કરશે. એમ હડો વારંવારની માથા પરથી તથા જે પગ વચ્ચેથી દરેક જણ પસાર કરશે.

૧૬૪ હડો ગખડ દોડ રીલે

આ રમત હડો નીચે પસાર દોડ રીલે નો જેવીજ છે; પરંતુ જે પગ વચ્ચેથી હડો હાથોહાથ પસાર કરવાને બદલે, આમાં પહેલો

ઊભેલો દડાવાળો છોકરો પેતાના તથા બધાના બે પગ વચ્ચે થઈ દડો જમ્ય તેમ જમીન પર ગળડતો નાખશે.

૧૬૫ કંગાર દાડ રીલે

આ રમતમાં વારાફરતી ક્રમ પ્રમાણે દરેક બાળુ દડો પોતાના બે હાથ વચ્ચે દાખી, તેને હાથ અડકાડ્યા વિના ફૂદતો ફૂદતો પોતાની ટુકડીના પાછા ફરવાના નિશાનની આબુઆબુ થઈ પાછાં પ્રસ્થાનરેખા પર આવશે; જ્યાંથી તેની પછીનો છોકરો તે દડો તેના હાથ વચ્ચેથી લઈ, પોતાના હાથ વચ્ચે દાખી, તે પ્રમાણે કરશે. જેનાથી જ્યાં આગળ દડો જમીન પર પડી જશે ત્યાં આગળથી તેણે દડો જમીન પરથી ઉઠાવી લઈ, પોતાના હાથ વચ્ચે દાખી આગળ જવાનું રહેશે.

૧૬૬ લાકડી ફૂટ દાડ રીલે

સાધન:—દરેક ટુકડી દીડ એક એવી ચારેક ફૂટ લાંબી લાકડી. રમત શરૂ થતાં દરેક ટુકડીનો પહેલો ઊભેલો છોકરો, લાકડી એક છેડેથી હાથમાં પકડી દોડી, પાછા પ્રસ્થાનરેખા પર આવી, લાકડીનો બીજો છેડો પોતાની પછીના છોકરાના (બીજા નંબરના) હાથમાં આપી, બંને પોતાની ટુકડીની એકેક બાબુ (ડાબી તથા જમણી) એ રહી, પકડેલી લાકડી જમીનથી સહેજ ઉંચી રહે તેટલા નીચા નમી, ટુકડીના છેલ્લા છોકરા સુધી દોડી જશે; જે વખતે બધા પસાર થતી લાકડી પરથી ફૂટી જશે. છેલ્લો છોકરો ફૂટી ગયા પછી, પહેલો (દોડી આવેલો) છોકરો લાકડીનો છેડો જાડી દેશે. અંતે છેલ્લો ઊભો રહેશે. એટલે આ બીજો છોકરો લાકડી લઈ ત્યાંથી દોડશે અને પહેલા છોકરા પ્રમાણે કરશે. એમ બધા વારાફરતી કરશે.

૧૬૭ ઘોડા દોડ રીલે

રીલે પ્રમાણે દરેક ટુકડી ગરામર ગોડવાઈને પ્રસ્થાન રેખાની પાછળ ઊભી રહેશે. દરેક જણ પોતાની ટુકડીમાં પોતાની આગલા છોકરાની લગભગ ચાર ફૂટ પાછળ, હીંચણ પર હાથ ટેકવી ઘોડો બનાવી ઊભા રહેશે. રમત શરૂ થતાં ઇંલો ઊભેલો છોકરો પોતાની આગળના બધા ઘોડાઓની પીડ પર વારાફરતી હાથ મૂકી દૂદતો જશે. = બધા પરથી દૂદી ગયા પછી, પોતાની ટુકડી સામે થોડે દૂર મૂંઢલા નિશાનને ગોળ ફરી, પાંજો દોડી આવી, પોતાની જગાએ આવી પોતાની આગળ ઘોડો ફરી ઊભેલા છોકરાને ટપલી મારી, પોતે પોતાની જગાએ ઘોડો ફરી ઊભો રહેશે. આગલા છોકરાને ટપલી વાગતાં જ તે પણ પોતાની આગળના બધા ઘોડાઓની પીડ પરથી વારાફરતી દૂદી જઈ, અગાઉના છોકરાની જેમ નિશાન સુધી જઈ પાંજો દોડી આવી, પોતાની આગળનાને ટપલી મારી, પોતાની જગાએ ઘોડો ફરી ઊભો રહેશે. આ પ્રમાણે દરેક જણ વારાફરતી કરશે.

૧૬૮ સીઆમીઝ બેડ દોડ રીલે

સાધન:—દરેક ટુકડી દીડ એક લગભગ ત્રણેક ફૂટ લાંબી લાકડી.

દરેક ટુકડીના પહેલા ઊભેલા છોકરાની પીડ સાથે બીજો ઊભેલો છોકરો પોતાની પીડ અડકાડી, બંને પોતાના બે પગ વચ્ચે લાકડી રાખી, તેનો એકેક છેડો પકડી પોતાની ટુકડીની સામેના નિશાન સુધી દોડી, ત્યાંથી પીછે દોડ કરી પ્રસ્થાન રેખા પર આવી, તેમની પીઠેપીઠ અડકાડી ઊભેલી ત્રીજા તથા ચોથા છોકરાની બેડને લાકડી આપશે; જે આગળનાની પ્રમાણે દોડી, લાકડી પોતાની પછીની બેડને પસાર કરશે. દોડી આવેલી બેડ છેલ્લે જઈ ક્રમ પ્રમાણે ઊભી રહેશે.

ધતર રમતો

આગલા વિભાગોમાં નહિ આવતી એવી બધી મદાની રમતોનો આ વિભાગમાં સમાવેશ કરેલો છે. આમાંની મોટા ભાગની રમતોમાં એક જણને માથે દાવ રહે છે, અને તે બીજા કાઢતે માથે દાવ ચલાવવા પ્રયત્ન કરે છે; અને એમ દાવ બદલાતો રહે છે. કેટલીક રમતોમાં ભૂલ કરનારને માથે ચાડી (Negative point) ચઢે છે. એક રમત દરમ્યાન આવી રીતે કાઢતે માથે ત્રણ ચાડી ચઢે છે ત્યારે તે પૃષ્ઠ નંબર ૧૯ પર જણાવેલામાંથી નક્કી કર્યા મુજબની કાર્ડ એક શિક્ષાને લાયક ઠરે છે. અને અહીંથી રમત બંધ કરી તેને શિક્ષા આપવામાં આવે છે. તે પછી પહેલેથી રમત શરૂ થાય છે; અને બધાની ચાડી પણ પહેલેથી જ શરૂ થાય છે. આગલી રમતમાં ચઢેલી ચાડી ગણતરીમાં લેવામાં આવતી નથી.

ચાડી મારેલી શિક્ષાઓ પાછળ કાર્ડ શારીરિક કે માનસિક શિક્ષાનો હેતુ નથી; પણ ગમતભરી શિક્ષામાંથી મળતા આનંદને લૂંટવાનો હેતુ રહેલો છે. કારણ કે આ શિક્ષા પણ એક ગમતભરી રમત છે; અને તેથી શિક્ષા પામનાર તથા શિક્ષા કરનાર બધાને રમતનો આનંદ મળે છે.

ગિલ્લીદંડા, ભમરડા તથા લખોટાની રમતો આપણી વિશિષ્ટ દેશી રમતો છે. તેમાંની કેટલીક પસંદ કરેલી રમતો પણ આ વિભાગના અંતે આપવામાં આવેલી છે.

ધતર રમતો

૬ થી ૯ વર્ષની ઉંમર માટે

૧૬૯ બાર્ધ બાર્ધ ચાચણી મેદાન અથવા મોટા ગોરડા.

સંખ્યા : ૫ થી ૧૫

દાવ આપનાર એક જણ સિવાય બાકીના બધા રમનારાઓ મેદાનમાં ગમે ત્યાં થોડા અંતરે ઊભા રહેશે; અને પોતાની જગાએ નાનું કુંડાળું દોરી દેશે. અથવા તો એકેક થાંભલા કે ઝાડ પાસે દરેક ઊભા રહેશે.

હવે દાવ આપનાર દરેક પાસે વારાફરતી જશે; અને એક હાથ લંબાવી ‘બાર્ધ બાર્ધ ચાચણી’ એમ બોલશે. આના જવાબમાં જેની પાસે તે ગયો હશે તે તેને ખીજા કોઈ તરફ હાથ લંબાવી, ‘ધસંકે ઘેર’ એમ કહેશે. એટલે દાવ આપનાર તે બાજુ જઈ, ‘બાર્ધ બાર્ધ ચાચણી’ એમ બોલશે. આ દરમ્યાન બાકીના ઊભેલાઓ પોતપોતાની જગાએ મરજીમુજીમ અદલઅદલ કરી લેશે. જો આ વખતે દાવ આપનાર કોઈ ખાલી પડેલી જગાએ પેસી જશે તો જગા વગરનો જે રહેશે તેને માથે દાવ આવશે. દાવ આપનાર ત્યારે થાકી મન્ય ત્યારે તે મેદાનની વચ્ચે આવી, ‘સમ દુસરે ઘેર’ એમ બોલે ત્યારે બધાંએ ફરજિયાત દોડી પોતાની જગા અદલઅદલ કરવી પડશે; આ દરમ્યાન દાવ આપનાર ગમે તે જગાએ પેસી જઈ શકશે; અને જગા પિનાના છોકરાને માથે દાવ આવશે.

૧૭૦ ખિસકોલીનો માળો મેદાન અથવા મોટો ચોરડો.

સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:--રમનારની જોડણી સંખ્યા હોય તેટલા ફૂટ વ્યાસનું એક વર્તુળ મેદાન પર દોરવું.

એક છોકરો વર્તુળમાં વચ્ચે ઊભો રહેશે; બ્વારે યાકીના વર્તુળ પર સરખા અંતરે ઊભા રહેશે. પછી 'ત્રણ ત્રણ ગણત્રી' (ત્રણ ત્રણની ગણત્રી) નો હુકમ આપી દરેક બે નંબરની આજુબાજુના એક તથા ત્રણ નંબરને તેમના બે નંબરની પાસે ગોઠવી, સામસામે મોં ફેરવી ઊભા રાખવા. આ દરેક એક અને ત્રણ નંબર એક બીજાના ખભા પર હાથ રાખી, પોતાની વચ્ચેના બે નંબર માટે માળો બનાવશે. હવે દરેક બે નંબર કમરમાંથી સંકેત આગળ નીચા નમી, પોતાનું માથું માળાની બહાર કાઢી ઊભા રહેશે. સિસોટીની સંજ્ઞાથી રમત શરૂ થતાં દરેક માળામાં રહેલી ખિસકોલીઓ (બે નંબરે) ફરજિયાત હોડીને બીજા કોઈ ખાલી પડેલા માળામાં પેસી જવું જોઈશે; જે દરમિયાન વર્તુળની અંદર વચ્ચે ઊભેલો છોકરો કોઈ એક ખાલી માળામાં હોડીને પેસી જશે. જે ખિસકોલી માળા વગરની રહેશે તેને માથે હાથ આવશે. અને તે છોકરો વર્તુળની અંદર વચ્ચે ઊભો રહેશે અને ફરી ઊપર પ્રમાણે રમત રમાશે. પાંચ વખત રમત રમ્યા પછી દરેક ત્રણ નંબર બે નંબરની જગાએ ઊભા રહેશે; એટલે કે ખિસકોલી બનશે; અને દરેક બે નંબર ત્રણ નંબરની જગાએ આવી જશે. આ પ્રમાણે પાંચ વખત રમ્યા પછી દરેક એક નંબર માળામાં ખિસકોલી બનશે, અને ત્રણ નંબર એક નંબરની જગાએ જશે. આ પ્રમાણે દરેક નંબરો પાંચ વખત રમત રમ્યા પછી બદલાયા કરશે.

૧૭૧ ઘેર જાવ મેદાન અથવા મોટો ચોરડો. સંખ્યા : ૮ થી ૨૫

સાધન:—એક લાકડી.

એક જાણુ દાવ આપનાર સિવાય બાકીના રમનારાઓને, દરેકને એકબીજાથી લગભગ ૭ ૭ અથવા આઠ આઠ ફૂટ દૂર વર્તુળાકારે ઊભા રાખવા. આ ઊભા રહેલા બધા પોતપોતાની જગાએ ચૂનાથી અથવા પથર વડે જોઈ શકાય તેવું કુંડાળું દોરી લેશે. હવે બાકી રાખવામાં આવેલો દાવ આપનાર છોકરો હાથમાં લાકડી લઈ વર્તુળની અંદર પેસશે; અને કોઈની પણ પાસે જઈ લાકડી જમીન પર ત્રણ વાર ફાંફી તેને ધીમેથી કહેશે કે, 'ચલો મેરી સાથ.' એટલે તે છોકરો, આ લાકડીવાળા છોકરાના ખભા પર હાથ મૂકી, તેની પાછળ પાછળ ચાલશે, આ પ્રમાણે જેટલા છોકરાઓને કહેશે તેટલા બધા તેની પાછળ હારમાં પોતાના આગળના છોકરાના ખભા પર હાથ મૂકી ચાલશે. હવે આ લાકડીવાળો છોકરો ગમે ત્યારે, પોતાની મરજીમાં આવે ત્યારે મોટેથી બોલશે કે, 'ધેર જાવ.' જે વખતે બધા કોઈ ખાલી પડેલા કુંડાળામાં પેસી જવા દોડી જશે. જે એક જાણુ કુંડાળા વગરનો રહેશે તેને માથે દાવ આવશે; અને લાકડી લઈને આગળ પ્રમાણે દાવ આપશે.

૧૭૨ જગો બદલ મેદાન અથવા મોટો ઓરડો. સંખ્યા: ૧૬ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—રમનારાઓની સંખ્યાથી લગભગ ત્રીજા ભાગના ફૂટ જેટલી ત્રિજ્યા રાખી વર્તુળ દોરવું.

રમનારાઓમાંથી એક દાવ આપનારને વર્તુળની મધ્યમાં રાખી બાકીનાને વર્તુળપર ઊભા રાખવા. આ પછી ગિનતી બોલાવી દરેકને પોતાનો નંબર યાદ રાખવા કહેવું. વચ્ચે ઊભેલા છોકરાને કંઈ નંબર આપવો. રમત શરૂ થતાં દાવ આપનાર ફૂલ સંખ્યામાંથી પોતાના નંબર સિવાય ગમે તે બે નંબર બોલશે. આ બોલાયેલા બે નંબરોએ એકબીજાની જગાએ દોડી જવું જોઈશે; જે દરમિયાન બે વચ્ચે

ઊભેલો છોકરો આ ખાલી પડેલી કાઈ એક જગાએ આવી જશે તો જે જગા વગરનો રહેશે તેને માથે દાવ આવશે. અને તે વચ્ચે ઊભો રહી આગળ પ્રમાણે કાઈ જે નંબર ખેલી રમત ચાલુ રાખશે. જે વચ્ચે ઊભેલો છોકરો કાઈ ખાલી જગાએ આવી શકશે નહિ તો તેનેજ માથે દાવ રહેશે, અને એક ચાડી (ભૂલ) ચઢશે. જેને માથે ત્રણ ચાડી ચઢશે તે શિક્ષાને પાત્ર ઠરશે.

આ રમતમાં નંબર રાખવાને બદલે દરેક છોકરાને જાણીતાં શહેરોનાં નામ આપીને પણ રમાડી શકાશે.

૧૭૩ એનથેન દીવાથેન (સંતાકૂકડી) સંખ્યા : ૭ થી ૨૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—સંતાઈ રહેવાની જગા હોય તેવું મેદાન; તથા મેદાનની બાજુએ કાઈ એટલા જેવું સ્થળ. (એટલો ન હોય તો નાનું ટેમલ ચાલશે.)

શિક્ષક અથવા રમનાર છોકરાઓમાંથી કાઈ નાયક જેવા છોકરો ‘દડી’ બનશે; એટલેકે તે એટલા પર પગ નીચે લટકતા રાખી બેસશે. હવે બાકીના રમનાર છોકરાઓમાંથી એક જણ દાવ આપનાર બનશે, જે ‘દડીના ઘોડા’ના નામથી ઓળખાશે. તે ‘દડી’ની સામે ઊભો રહી તેના બોલામાં પોતાનું માથું મૂકશે. આ ‘દડીના ઘોડા’ની પીઠ પર બાકીના રમનાર છોકરાઓ પોતાની એક હાથની આંગળી મૂકશે; ત્યાર પછી ‘દડીનો ઘોડો’ બોલશે કે, ‘એનથેન દીવાથેન કાણે આંગળી મૂકી છે ?’ તેના જવાબમાં ‘દડીનો ઘોડો’ બોલશે કે, ‘બધાએ.’ પછી ‘દડી’ બોલશે કે, ‘બધા હોય તો નાશી જાય’ આમ બોલાય કે તરતજ બધા આંગળી મૂકેલા છોકરાઓ દોડી આજુબાજુ કાઈ જગાએ સંતાઈ જશે. આ દરમિયાન ‘દડી’ થયેલો છોકરો ધીમી ગતિએ લલકારીતે આગળ બોલવાનું ચાલુ રાખશે કે, ‘દડીનો ઘોડો, પાણી પીતો, રમતો જમતો, છૂટ પૂટ લાકડી.’ આમ ખેલી ‘દડીના ઘોડા’નું માથું પોતાના બોલામાંથી

ઊંચું કરશે અને 'દહીનો ઘોડો' બધાને શોધીને પકડવા માટે નીકળશે. જેને તે અડકી જાય તેને માથે દાવ આવશે; પરંતુ તે અડકી જાય તે પહેલાં, સંતાર્ધ રહેલા 'દહી'ને અડકી જાય તો દહીનો ઘોડો તેમને અડકી શકતો નથી. એટલેકે જે 'દહીનો ઘોડો' સંતાર્ધ રહેલામાંથી કાઢીને, દહીને અડકતાં પહેલાં પકડી પાડે તો તેને માથે દાવ બદલાય છે. અને ન પકડી શકે તો તેનેજ માથે દાવ ચાલુ રહે છે. અને ફરી બધા આગાઉ પ્રમાણે રમત રમે છે.

૧૭૪ દડો ટિછાળ મેદાન અથવા મોટો ચોરડો. સંખ્યા: ૮ થી ૨૫

સાધન:—એક વાલીખોલ અથવા લુગડાનો દડો.

બધા રમનાર વર્તુળાકારે થોડું થોડું અંતર રાખી ઊભા રહેશે. શિક્ષક વર્તુળમાં વચ્ચે દડો લઈને ઊભો રહેશે. હવે શિક્ષક કાર્ડપણ એક છાકરા તરફ ધીમેથી દડો ફેંકશે, જેને તે છાકરો ઝીલી લઈ શિક્ષક તરફ ફેંકશે. તરત શિક્ષક આ દડો બીજા છાકરા તરફ ફેંકશે. જે છાકરો બરાબર ફેંકાચોલો દડો ઝીલી ન શકે તેને માથે એક ચાઠી ચઢશે; અને ત્રણ ચાઠી ચડતાં શિક્ષાને લાયક ગણાશે.

શરૂઆતમાં છાકરાઓ તરફ ક્રમ પ્રમાણે દડો ફેંકવો. પછી જ્યારે છાકરાઓને દડો ઝીલતાં બરાબર આવડી જાય તે પછી ગમે તેની તરફ દડો ફેંકવો.

૧૭૫ નંબર દડો પકડ મેદાન અથવા મોટો ચોરડો.

સંખ્યા: ૮ થી ૨૫

મેદાનવ્યવસ્થા:—લગભગ ૬ થી ૭ ફૂટ જેટલી ત્રિજ્યા રાખી મેદાન પર વર્તુળ દોરવું.

સાધન:—એક વોલીખોલ અથવા રગરગો દડો.

દાવ લેનાર એક જણ સિવાય બાકીના બધા રમનારાઓ વર્તુળના લગભગ પોણા ભાગ પર સરખા અંતરે ઊભા રહેશે, અને

એક બાજુનો થોડો ભાગ ખાલી રાખશે. દાવ લેનાર દડો (વેલીખોલ) હાથમાં રાખી વર્તુળની અંદર બરાબર વચ્ચે ખાલી રાખેલી જગા તરફ પીક રાખી ઊભો રહેશે. રમનાર દરેકને ગિનતી ખોલાવી ક્રમસર નંબર આપી દેવા. છલ્લો નંબર વચ્ચે ઊભેલા દાવ લેનારનો ગણવે. રમત શરૂ થતાં દાવ લેનાર પોતાના સિવાયનો કોઈ નંબર ખોલશે; અને તે સાથે જ દડાને જમીન પર સીધો (કાટખૂણે) પછાડશે, અને પોતે પાછળ ફરી દોડી ખાલી જગાએ જતો રહેશે. જેનો નંબર ખોલાયો હોય તે પોતાનો નંબર ખોલાતાં જ વચ્ચે દોડી આવી ટિપ્પો પડી ઉછળેલા દડાને ઝીલી લેશે તો જેણે દડો પછાડ્યો હતો તે તેની જગાએ જશે, અને દડો ઝીલનાર પ્રથમ પ્રમાણે પાંચ કોઈનો નંબર ખોલી, દડો પછાડી રમત ચાલુ કરશે, પણ જો દડો ઝીલી શકશે નહિ તો તેને માથે એક ચાડી ચડશે. અને જેને અગાઉ દડો પછાડ્યો હતો તે જ બીજા કોઈનો નંબર ખોલી દડો પછાડી રમત ચાલુ રાખશે.

૧૭૬ નંબર લાકડી પકડ મેદાન અથવા મોટા ચોરડો.

સંખ્યા : ૮ થી ૨૫

મેદાનવ્યવસ્થા:—લગભગ ૬ થી ૭ ફૂટ જેટલો ચિત્રા રાખી વર્તુળ દોરવું.

સાધન:—લગભગ ૪ ફૂટ લાંબી લાકડી.

આ રમત માટે આગળ જણાવેલી નંબર દડો પકડ ની રમત પ્રમાણે છાંટરાઓને વર્તુળ પર એક બાજુ જગા ખાલી રાખી ઊભા રાખવા. દાવ લેનાર લાકડીનો એક છેડો વર્તુળના મધ્યગિંદુ પર રાખી, તથા બીજા છેડા પર પોતાની આંગળી ટેકવી, લાકડી જમીનથી બરાબર કાટખૂણે સીધી રાખી ઊભો રહેશે; અને કોઈનો નંબર ખોલી ખાલી જગાએ દોડી જશે, જેનો નંબર ખોલાયો હોય

તે લાકડીનો છેડો જમીનને અડકી ન જાય તે પ્રમાણે લાકડી ઝડપી લેશે તો તે વચ્ચે આવી રમત ચાલુ કરશે, અને પ્રથમનો દાવ લેનાર તેની જગાએ જશે. અને જે નલિ પકડી શકે તો તેને માથે ચાકી ચઢશે અને પ્રથમનો દાવ લેનાર ફરી રમત ચાલુ કરશે.

૧૭૭ થાપે થાપે થેપલી મેદાન અથવા મોટા ચોરડો.

સંખ્યા : ૮ થી ૨૫

રમનાર બધા છોકરાઓ મેદાનમાં ગમે ત્યાં ઊભા રહેશે. રમત શરૂ થતાં દરેક છોકરો એક બીજાના થાપા (કુલા) પર ટપલી મારવા દોડશે. જે છોકરો બીજાના ટંક પોતાનો થાપો રાખશે અગર નીચે બેસી જશે તેને કાઠ ટપલી મારી શકશે નલિ. એટલે કે જેનો થાપો દેખાતો હશે તેને જ ટપલી મારી શકાશે.

આ રમતમાં ઘણી દોડદોડ તથા મારામારી હોવાથી થોડા સમય જ રમાડવી.

૧૭૮ મારદડી

સંખ્યા : ૮ અથવા વધારે

સાધન:—એક અથવા વધારે દડી અથવા રગરના નાના બોલ.

રમનાર છોકરાઓ મેદાનમાં ગમે ત્યાં ઊભા રહેશે. શરૂઆતમાં શિક્ષક મેદાનની વચ્ચે દડી ઉછાળશે. દરેક જણ દડી લેવા દોડશે. જેના હાથમાં જે જગાએથી દડી આવશે તે જગાએથી તે બીજા કાઠને દડી મારશે; જે લેવા માટે દરેક દોડશે અને એ પ્રમાણે રમત ચાલુ રહેશે.

વધારે રમનાર હોય તો જે અથવા ત્રણ દડી કે બોલનો ઉપયોગ કરવો. પણ આવા વખતે એક છોકરો એકથી વધારે દડી એકી સાથે પોતાની પાસે રાખી શકશે નલિ. એક ફેંકવા પછી જ બીજા લઈ શકશે.

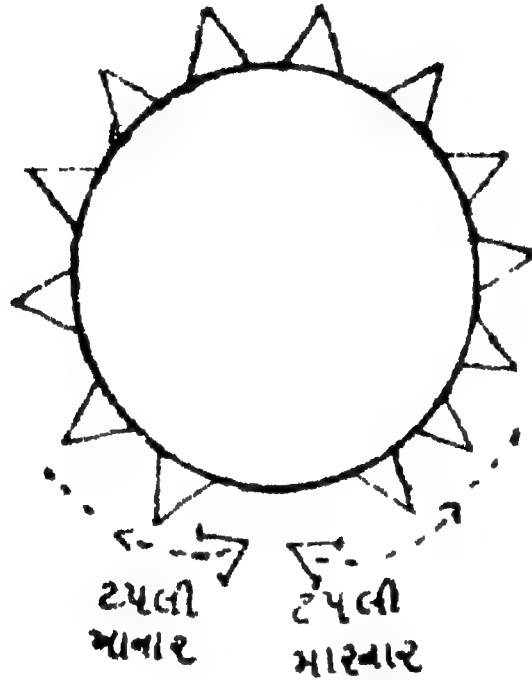
ઇતર રમતો

૯ થી બાર વર્ષની ઉંમર માટે

૧૭૬ વર્તુળ દોડ

સંખ્યા: ૧૨ થી ૨૫

મેદાનવ્યવસ્થા—રમનારાઓની સંખ્યાથી ત્રીજા ભાગના ૬૮ જેટલી ત્રિજ્યા રાખી વર્તુળ દોરવું.



એક છોકરાને વર્તુળની બહાર રાખી બાકીનાં વર્તુળ પર સરખા અંતરે ઊભા રાખવા. બહાર રહેનાર છોકરો વર્તુળની આબુ આબુ ફરશે; અને તે દરમિયાન કાઠનેપણુ પીક પર ટપલી મારી પૂરા જોસથી વર્તુળની આબુઆબુ દોડશે. ટપલી જેને વાગી હશે તે તરત તેનાથી વિરૂદ્ધ દિશામાં પૂરજોસથી દોડશે; અને તેની ખાલી પડેલી જગાએ આ બંને દોડનાર એક વર્તુળ પૂરું કરી આવવા પ્રયત્ન કરશે. જે મોડો પડશે તે પાછો વર્તુળની આબુઆબુ ફરશે, અને કાઠને ટપલી મારશે. એમ રમત ચાલુ રહેશે. જે ટપલી મારનાર મોડો પડશે તો તેને માથે ચાડી ચડશે. ત્રણ ચાડી ચડતાં શિશ્વાને પાત્ર થશે.

૧૮૦ વર્તુળ લંગડી દોડ

સંખ્યા: ૧૨ થી ૨૫

મેદાનવ્યવસ્થા:—‘વર્તુળ દોડ’ રમત પ્રમાણે જ.

આ રમત ‘વર્તુળ દોડ’ પ્રમાણે જ રમાશે; આમાં ટપલી મારનાર તથા જેને ટપલી વાગી હશે તે અને લંગડી લઈને દોડશે.

૧૮૧ જોડ જગો બદલ

સંખ્યા: ૧૬ થી ૪૦

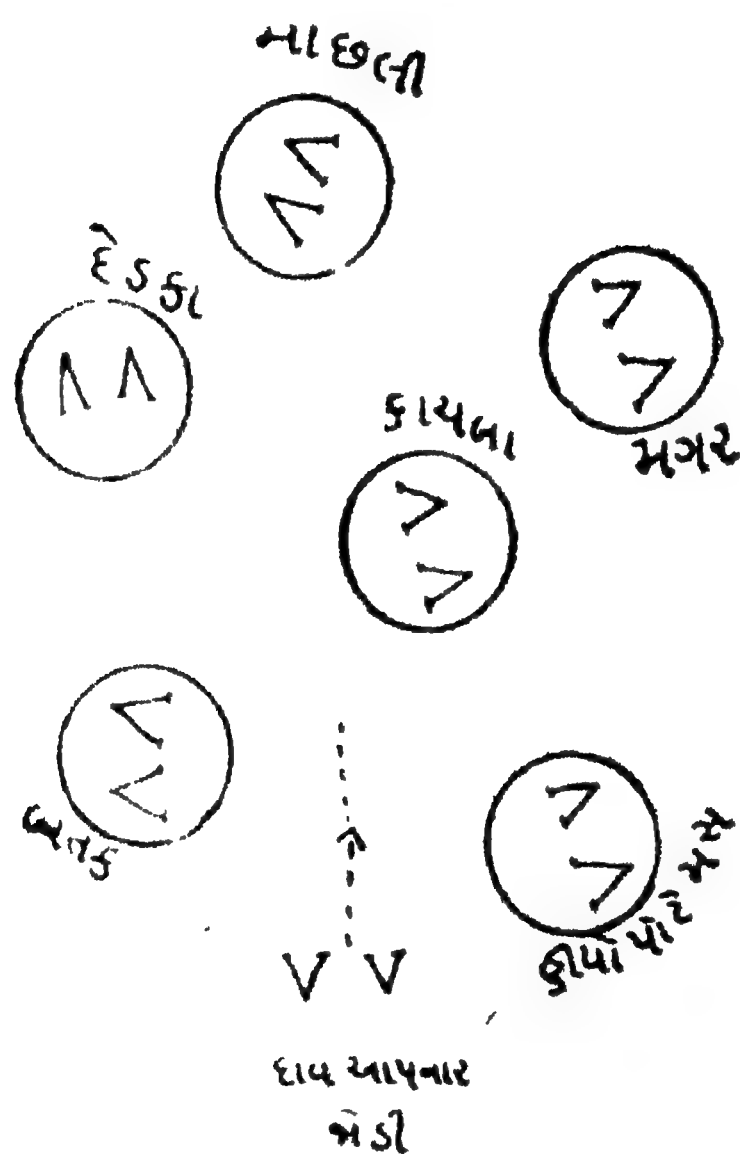
એક જણ દાવ આપનાર સિવાય બાકીના બધા રમનાર બબ્બેની જોડમાં મેદાન પર ગમે ત્યાં ઊભા રહેશે દરેક જોડ પોતે ઊભા રહેલી જગાએ નાનું કુંડાળું (ચૂના વડે અથવા પત્થર વડે) દેખી શકાય તેવું દોરશે. દાવ આપનાર મેદાનની વચ્ચે ઊભો રહેશે. દરેક જોડમાંના એક જણને ‘એક’ અને બે જણને ‘બે’ એમ નંબર આપી દેવા. રમત શરૂ થતાં દાવ આપનાર ‘એક બદલ’ ‘બે બદલ’; અથવા ‘ત્રણ બદલ’—આમાંથી પોતાની મરજીમાં આવે તે બોલશે. જે ‘એક બદલ’ કહે તો દરેક જોડના ‘એક’ નંબરોએ પોતપોતાની જગો બદલી નાખવાની રહેશે. જે ‘બે બદલ’ બોલે તો ‘બે’ નંબરોએ અને ‘અને બદલ’ બોલે તો દરેક જોડે પોતપોતાની જગો બદલવાની રહેશે. દાવ આપનાર બોલ્યા પછી દોડી, કાઈ જગો બદલનારને જગોએ પહોંચતાં પહેલાં પકડવાનો પ્રયત્ન કરશે. દરેક જોડે હાથ પકડીને ઊભા રહેવું જોઈશે. દાવ આપનાર જેને અડકશે તે દાવ આપનાર બનશે; અને દાવ આપનાર તેની ખાલી પડેલી જગાએ જશે અને ફરી રમત ચાલુ થશે.

૧૮૨ દરિયે દાવ લાગ્યો

સંખ્યા ૧૬ થી ૪૦

બધા રમનારને બબ્બેની જોડમાં ગોઠવી એક દાવ આપનાર જોડ સિવાય બાકીની જોડ મેદાન પર ગમે ત્યાં ઊભી રહેશે; અને પોતે ઊભા રહેલી જગાએ ચૂના વડે અથવા પત્થર વડે નાનું

કુંડાળું દોરશે. આ દરેક જોડ પોતપોતાને માટે કાર્મ જળાયર પ્રાણીનું નામ ધારશે. હવે દાવ આપનાર જોડ મેદાનના એક છેડેથી બીજે છેડે જવા માટે નીકળશે. આમાં તે જોડમાંનો એક જળુ વારાફરતી જળાયર પ્રાણીઓના નામ મોટેથી બોલશે, આમાં જે જોડનું ધારેલું નામ બોલાય તે જોડે એક બીજાના હાથ પકડી દોડતા આવી દાવ આપનાર જોડની પાછળ પાછળ



ચાલવાનું રહેશે. હવે આ નામ બોલનાર પોતાની મરજીમાં આવે ત્યારે ગમે તે વખતે ‘દરિયે દવ લાગ્યો’ એમ મોટેથી બોલશે; જે સાથેજ આ દાવ આપનાર જોડ તથા તેની પાછળ ચાલતી બધી જોડ પોતાના સાથીદારના હાથ જોડ્યા વિના કાર્મપણુ ખાલી ઘર (કુંડાળા)માં પેસી જવા દોડશે. જે જોડ આકી રહેશે તેને માથે દાવ આવશે. આ પછી બધી જોડ ફરીથી પોતાને માટે નામ ધારશે અને રમત શરૂ થશે.

૧૮૩ હરિવંદા

સંખ્યા: ૧૦ થી ૨૫

મેદાનવ્યવસ્થા:—રમનારની સંખ્યાના પ્રમાણમાં મોટું એવું વર્તુળ દોરવું.

દાવ આપનાર એક મજબૂત છોકરો વર્તુળની બહાર રહેશે અને બાકીના બધા વર્તુળની અંદર રહેશે, ત્યાર પછી બહાર ઊભેલો છોકરો તથા અંદરના છોકરાઓ વચ્ચે નીચે મુજબ સંવાદ જવાબ થશે:—

બહારનો છોકરો—‘હરિવંદો બે હરિવંદો.’

અંદરના છોકરા—‘તેલમાં તરીવંદો.’

બહારનો છોકરો—‘તેલમાં પડી રાખ.’

અંદરના છોકરા—‘ક્યો તારો ભાઈ.’

બહારનો છોકરો—‘(અંદરના કોઈ છોકરાનું નામ) મારો ભાઈ.’

આ પ્રમાણે વર્તુળમાંના ગમે તે છોકરાનું નામ બોલતાં, જેનું નામ બહારનો છોકરો બોલ્યો હશે તે તરત વર્તુળની બહાર નીકળવા દોડશે; પણ અંદરના છોકરાઓ તેને તેમ કરતાં અટકાવશે અને પકડી રાખશે અને જો તેની પાસે ‘ઈલા’ કહેવરાવશે તો તેને રમતમાંથી બાદ થવું પડશે; અને ઉપર પ્રમાણે ફરી રમત શરૂ થશે. જો નામ બોલાયેલો છોકરો બહાર નીકળી જાય તો તે દાવ આપનાર છોકરા સાથે સામેત્ર થઈ તે અને જણા વર્તુળની અંદરના છોકરાઓને ઉપર પ્રમાણે સંવાદ કરી બહાર ખેંચી કાઢવા પ્રયત્ન કરશે. જો છોકરાને વર્તુળની અંદરના છોકરાઓ પકડી રાખી ‘ઈલા’ કહેવરાવશે તે રમતમાંથી બાદ થશે; એટલેકે બાબુ પર ખેંચી જશે. વર્તુળમાંના બધા છોકરાઓ ત્યારે બહાસ થઈ જાય ત્યારે રમત અંધ થશે.

૧૮૪ ડબ્બામાંનો બગદ

સંખ્યા : ૧૫ થી ૩૦

દાવ આપનાર એક જણ સિવાય બાકીના બધા રમનાર વર્તુળાકારે એક બીજાના હાથ પકડી ઊભા રહેશે. દાવ આપનાર 'બગદ' તરીકે જોગબાશે અને તે વર્તુળની અંદર રહેશે. રમત શરૂ થતાં બગદ (દાવ આપનાર) કાંઈતો પણ હાથ છોડાવીને બહાર નીકળવાનો પ્રયત્ન કરશે. વર્તુળ પર ઊભેલા દરેક મજબૂત રીતે હાથ પકડી રાખી તેને નીકળવા દેશે નહિ. જે જે જણના હાથ છોડાવીને બગદ બહાર નીકળી જશે તે બંને જણ તેને પકડવા માટે તેની પાછળ દોડશે. જે તેને પકડેલો પકડી પાડશે તે ફરીની રમત માટે બગદ બનશે અને જુનો બગદ તેની જગાએ ઊભો રહેશે.

૧૮૫ દડો સ્પર્શ

સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

સાધન:—એક વોલીબોલ અથવા લૂગડાનો ગૂથેલો મોટો દડો.

દાવ આપનાર એક જણ સિવાય બધા રમનાર વર્તુળાકારે થોડુંથોડું અંતર રાખી ઊભા રહેશે. દાવ આપનાર વર્તુળની વચ્ચે ઊભો રહેશે. વર્તુળાકારે ઊભેલાઓમાંથી કાંઈ પણ એક જણની પાસે દડો રહેશે. રમત શરૂ થતાં દાવ આપનાર દડાને હાથથી અડકવાનો પ્રયત્ન કરશે; જ્યારે બાકીના દડો એક બીજાને પસાર કરી અથવા ઉછાળી આપી દેશે. જે દાવ આપનાર દડાને અડકી જશે તો હેલ્લો દડો જેણે પસાર કર્યો હશે તેને માથે દાવ આવશે; જે વચ્ચે આવશે અને અગાઉનો દાવ આપનાર તેની જગાએ ઊભો રહેશે અને ફરી રમત ચાલુ થશે.

૧૮૬ દડો થાપ મેદાન અથવા મોટો ઝોરડો. સંખ્યા : ૧૫ થી ૩૦

સાધન:—એક વોલીબોલ અથવા લૂગડાનો ગૂથેલો મોટો દડો.

દાવ આપનાર એક જણ સિવાય બધા રમનાર અંદરની બાજુ મેં રાખી વર્તુળાકારે ઊભા રહેશે. દાવ આપનાર વર્તુળની બહાર

ઊભો રહેશે. દાવ આપનાર જ્યાં ઊભો હોય તેની સામે વર્તુળમાં ઊભેલો છોકરો દડો પોતાના હાથમાં રાખશે. રમત શરૂ થતાં દડા-વાળો છોકરો દડાને જમણી યા ડાબી આંખુએ પસાર કરશે. દાવ આપનાર વર્તુળની બહાર રહી દડાને થાપ મારી નીચે પાડી નાંખવા પ્રયત્ન કરશે. જેના હાથમાંથી દડો પડી જશે અથવા જેના હાથમાંના દડાને દાવ આપનાર થાપ મારી દડો નીચે પાડી નાંખશે તેને માથે દાવ આવશે; દડો પોતાની જોડેના જ છોકરાને ડાબી યા જમણી આંખુ આપી શકાશે; ફેંકી શકાશે નહિ.

૧૮૭ દડા પગ વચ્ચે પસાર

સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

સાધન:—એક વાલીખોલ અથવા લૂગડાનો ગૂંથેલો દડો.

રમનારાઓમાંથી એક જણ દાવ આપનાર વચ્ચે દડો લઈને ઊભો રહેશે; અને બાકીના તેની આંખુઆંખુ વર્તુળાકારે પગ પૂરેપૂરા પહોળા રાખી ઊભા રહેશે કે જેથી દરેકના પગના પગ આંખુઆંખુના ના પગને અડકેલા રહે. રમત શરૂ થતાં દાવ આપનાર ગમે તે આંખુ એકદમ દડો ફાદના એ પગ વચ્ચેથી અથવા ફાદ એ જણના પાસ પાસેના પગ વચ્ચેથી પસાર થઈ જાય તેમ ફેંકશે. જેના તરફ દડો ફેંકાયો હશે તેણે એ હાથ આગળ ધરી દડાને રોકી લેવો જોઈશે. જેના એ પગ વચ્ચેથી અગર જમણી આંખુએથી દડો પસાર થશે તેને માથે દાવ આવશે. જે વચ્ચે દડો લઈને જશે. અને દડો નાંખનાર તેની જગાએ તે જ પ્રમાણે પગ પહોળા રાખી ઊભો રહેશે જે દડો પસાર ન થાય તો તે ફરીથી દડો નાંખશે.

૧૮૮ માર દડો

સંખ્યા : ૮ અથવા વધારે

સાધન:—એક અથવા વધારે વાલીખોલ અથવા ગૂંથેલા લૂગડાના મોટા દડા.

અધા રમનાર મેદાનમાં ગમે ત્યાં ઝીલા રહેશે. શરૂઆતમાં શિક્ષક મેદાન વચ્ચે દડો ઉછાળી રમત શરૂ કરશે. જેના હાથમાં ત્યાંથી દડો આવશે ત્યાંથી તે બીજા કાઠને દડો મારશે; જે લેવા માટે અધા દોડશે અને એ પ્રમાણે રમત ચાલુ રહેશે.

રમનારની સંખ્યા વધારે હોય તો એ કે ત્રણ દડાનો ઉપયોગ કરવો. પરંતુ એકી વખતે એક જણ પોતાની પાસે એકથી વધારે દડા રાખી શકશે નહિ.

૧૮૯ દડી માર

સંખ્યા : ૫ થી ૧૫

સાધન:—એક દડી અથવા રમરતો બોલ.

રમનારા દરેક વારાફરતી ક્રમ પ્રમાણે દડી લઈ બીંત પર લગભગ દસગાર ફૂટ અંતે અડાળી ઝીલી લેશે. એમ દરેક સાત વખત ઉછાળી જમીન પર દડી પડ્યા વિના ઝીલી લેશે. અધાની વારી આવી ગયા પછી જેઓએ ઊપર બતાવ્યા, પ્રમાણે સાત વખત દડી બરાબર ઝીલી હશે તેઓ, જેમનાથી દડી સાત વખત ઝીલાઈ નહિ હોય તેમને છૂટી દડી મારશે; જે વખતે આ દડીનો માર ખાનારા મેદાનમાં નાસતા ફરશે. અને પોતાને દડી ન વાગતાં દડી અધર અથવા એકવાર ટિપ્પો પડેલી ઝીલી લેવાય તેમ પ્રયત્ન કરશે. દડી મારવાનો લક જેમને મળ્યો હશે તેઓ પોતાને દડી મારવાનો લાગ મળે તે માટે મારેલી દડી લઈ લેવા દોડશે અને જેના હાથમાં આવશે તે માર ખાનારા છોકરાઓને મારશે. માર ખાનારા છોકરાઓમાંથી જે કાઠ મારેલી દડી અદ્ધર યા ટિપ્પો પડેલી ઝીલી લેશે તો તેને માર ખાવામાંથી બાદ કરવામાં આવશે; અને તે દૂર જઈ બેસશે; અને પોતે ઝીલેલી દડી મારનારાઓમાંથી કાઠને આપશે. આ પ્રમાણે અધા મારખાનારાઓ દડી ઝીલી માર ખાવામાંથી બાદ થાય ત્યાં સુધી રમત ચાલશે.

૧૮૦ સાત ઢેકાલી

સંખ્યા : ૫ થી ૧૫

મેદાનવ્યવસ્થા:—મેદાનમાં એક નાનું કુંડાળું દોરી તેમાં એક ઈંટ ઊભી મૂકવી ત્યાંથી પચીસ—ત્રીસ ફૂટના અંતરે એક આડી રેખા દોરવી.

સાધન:—દરેક રમનાર દીક ઈંટના સાત નાના કટકા.

દરેક રમનાર ક્રમ પ્રમાણે વારાફરતી આડી રેખા પર ઊભો રહી કુંડાળામાં મૂકેલી ઈંટને પોતાની ઈંટના કટકા વડે તાકશે. એમ પોતાની પાસેના સાત કટકા વડે સાત વખત તાકશે. આ પ્રમાણે બધાની તાકવાની વારી આવી ગયા પછી જેમના સાતે કટકા ઈંટને વાગ્યા હશે તેઓ એટલે કે જીતેલાઓ, જેઓ સાતેવખત ઈંટને તાકી શક્યા નથી તેમને એટલે કે હારેલાઓને વારાફરતી આડી રેખા પર ઊભા રાખી આંખે પાટા બાંધી જેમાં ઈંટ મૂકેલી હશે તે કુંડાળું શોધાવશે. જે શોધી કાઢે તો તેને માથેથી દાવ ઉતર્યો ગણાશે. જે ન શોધી કાઢે તો તેને દરેક જીતેલો છાકરો સાત સાત (અથવા નક્કી કરેલી સંખ્યા જેટલા) ટપલા થાપા પર મારશે અને રમત પૂરી થશે.

૧૮૧ સસલાનો શિકાર

સંખ્યા : ૧૨ થી ૩૦

સાધન:—જુદા જુદા રંગના બે વોલીબોલ.

બધા રમનાર વર્તુળાકારે ઊભા રહેશે. આમાંથી વર્તુળ પર સામસામે છેડે ઊભેલા કાઈ બે છાકરાઓને એકેક વોલીબોલ દોડા આપવામાં આવશે. એક દડાને 'સસલા'ના નામથી અને બીજાને 'કુતરા'ના નામથી ઓગળવામાં આવશે. રમત શરૂ થતાં બંને જણ દડાને જમણી બાજુ પસાર કરશે. દરેક જણે પોતાની તરફ આવતા દડાને ઝીલી જમણી બાજુ પસાર કરી આપવો જોઈશે. જેના હાથમાંથી દડો પડી જશે તે તરત વર્તુળની બહાર નીકળી જશે.

અને તેની પછીનો છોકરો દડાને ઉડાવી લઈ તરત આગળ પસાર કરશે. આ પ્રમાણે જો 'કુતરો' 'સસલાને' પકડી પાડશે તો 'કૂતરો' વિજયી ગણાશે અને જો 'સસલું' 'કૂતરાને' પકડી પાડશે તો 'સસલું' કૂતરાના પંખમાંથી મુક્ત થયું ગણાશે. ફરી રમત શરૂ થતાં વર્તુળની બહાર નીકળેલા રમતમાં પાછા જોડાઈ જશે.

આ રમતમાં દરેક જણ બંને દડાને નિષ્પક્ષપાતપણે પસાર કરે એ જરૂરનું છે.

૧૮૨ વાંદરા ટોપી

સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

સાધન:—એક અક્કડ (પુંઠા વાળી) ટોપી; તથા રમનારની સંખ્યા જેટલી, ૩ ફૂટ લાંબી લાકડીઓ.

એક દાવ આપનાર સિવાય બાકીના રમનાર વર્તુળાકારે ઊભા રહેશે. દાવ આપનાર વર્તુળની અંદર વચ્ચે ઊભો રહેશે. દરેક જણ પોતાની પાસે એકેક લાકડી રાખશે. વર્તુળ પર ઊભેલામાંથી કોઈ એક જણ પોતાની લાકડી ઉપર ટોપી રાખશે. રમત શરૂ થતાં ટોપીવાળો છોકરો પોતાની લાકડીથી ટોપી બીજા કોઈ તરફ ઉછાળશે, અથવા લાકડી એવી રીતે લંબાવશે કે તેની પાસેનો છોકરો પોતાની લાકડી પર ટોપી લઈ લેશે. કોઈ ટોપીને હાથ અડકાડી શકશે નહિ; સિવાય કે, જ્યારે ટોપી જમીન પર પડી ગય ત્યારે જેનાથી પડી ગઈ હશે તેજ હાથ વડે ટોપી ઊંચકી લઈ પોતાની લાકડી પર મૂકી દેશે. દાવ આપનાર રમત શરૂ થયા પછી ટોપી પોતાની લાકડી પર મેળાવવા માટે પ્રયત્ન કરશે. જો દાવ આપનાર પોતાની લાકડી પર ટોપી મેળવી શકશે તો તેને માટે જે જવાબદાર હશે તેને માથે દાવ આવશે અને બંને પોતાની જગા બદલી ફરી રમત શરૂ કરશે.

૧૯૩ કૂદતું વર્તુળ

સંખ્યા : ૧૨ થી ૩૦

સાધન:—એક છંદે દડી અથવા એવું વજન બાંધેલી લગભગ ૧૫ ફૂટ જેટલી લાંબી જાડી દોરી.

દરેક જણ ચાર ચાર ફૂટ જેટલું અંતર રાખી વર્તુળાકારે ઊભા રહેશે. અને શિક્ષક અથવા મોટો નાયક છોકરો વર્તુળની અંદર મધ્યમાં દોરીનો છૂટો છંદો લાથમાં રાખી ઊભો રહેશે; અને દોરી એવી રીતે ગોળ ફેરવશે કે જેથી તેને છંદે બાંધેલું વજન જમીનથી સહેજ જ ઊંચે રહે, તથા વર્તુળ પર ઊભેલા છોકરાઓથી લગભગ એક ફૂટ જેટલું અંદર રહે. દોરીની એક સરખી ગતિ આવી ગયા પછી તે મોટેથી સૂચના આપી દોરી લાથમાંથી સરકવા દઈ લગભગ એક ફૂટ જેટલી વધારે લંબાવશે; જેની સાથે દરેક છોકરો તે વજન પોતાની પાસે આવે ત્યારે ફૂદી પોતાના પગ તળે થઈ પસાર થવા દેશે. જેને આ વજન અથવા દોરી અથડાશે તેના માથે એક ચાઠી ચઢશે. અને ફરી અગાઉ પ્રમાણે રમત શરૂ થશે. જેને માથે વજન ચાઠી ચઢશે તે શિક્ષાને પાત્ર થશે.

૧૯૪ લંગડી કૂદ વર્તુળ

સંખ્યા : ૧૬ થી ૩૦

સાધન:—‘ કૂદતું વર્તુળ ’ રમત પ્રમાણે દડી બાંધેલી દોરી.

જ્યાં રમનાર એક બીજાના લાથ પકડી એક પગ જમીનથી ઊંચો રાખી વર્તુળાકારે ઊભા રહેશે. શિક્ષક આગલી રમત પ્રમાણે દોરીને ગોળ ફેરવશે. જે લાથ છોડી દેશે, અથવા ઊંચો રાખેલો પગ જમીન પર મૂકશે, અથવા વજન પરથી ફૂદી જવામાં નિષ્ફળ નીવડશે તેને માથે ચાઠી ચઢશે. અને અગાઉ પ્રમાણે ફરી રમત શરૂ થશે.

૧૮૫ અંદર અને બહાર

સંખ્યા : ૧૨ થી ૨૫

સાધન:—‘ ફૂટું વર્તુળ ’ રમત પ્રમાણે દડી બાંધેલી દેરી.

અધા રમનાર એક બાબુએ એક એકની પાછળ હરોલમાં ઊભા રહેશે. પહેલા ઊભેલા છોકરાથી લગભગ ૨૫ ફૂટ દૂર શિક્ષક અથવા મોટા નાયક છોકરો દડી બાંધેલી એવી ૧૫ થી ૨૦ ફૂટ લાંબી દેરી આગલી રમત પ્રમાણે ગોળ ફેરવશે. હવે પહેલા ઊભેલો છોકરો પોતાને દડી અથવા દેરી અડકે નહિ તે રીતે અંદર દોડતો જઈ, દેરી ફેરવનારને અડકી, બહાર દોડી આવી, બેઠેલો ઊભો રહેશે. તે પછી બીજો ઊભેલો છોકરો, અને એમ વારાફરતી દરેક જણ ક્રમ પ્રમાણે કરશે. જે દેરી ફેરવનારને અડક્યા વિના બહાર આવશે અથવા જેને દેરી અડકી જશે તેને માથે એક ચાકી ચડશે.

ધતર રમતો

૧૨ વર્ષથી ઉપરની ઉંમર માટે

૧૮૬ ઘોડા ફૂટ મેદાન અથવા મોટો ચોરડો.

સંખ્યા : ૪ અથવા વધારે.

અધા રમનાર એકની પાછળ એક એમ હરોલમાં ઊભા રહેશે. રમત શરૂ થતાં પહેલો ઊભેલો છોકરો દોડતો ચારેક પગલાં આગળ જઈ જમણી બાજુ ફરી ઠીંગણ પર હાથ ટેકવી ઘોડો થશે. હવે તેની પછી ઊભેલો છોકરો તરત દોડતો આગળ જઈ ઘોડા થયેલાની પીઠ પર બંને હાથ ટેકવી ફૂટી બંને પગ પહોળા કરી આગળ ફૂટી પડશે; અને તેનાથી લગભગ ચારેક ફૂટ દૂર જઈ જમણી બાજુ ફરી પહેલા છોકરા પ્રમાણે ઘોડો થશે. તેની પછી ત્રીજો છોકરો, એમ બધા આગલાની પાછળ દોડશે; અને ઘોડા થયેલા અધા પરથી વારાફરતી ફૂટી આગળ ઘોડો થશે. જ્યારે બધા પોતાના પરથી ફૂટી

જન્ય ત્યારે પહેલો ઘોડો થયેલો છોકરો ઊભો થઇ ઘોડા થયેલાઓ પરથી ફૂટતો જશે. તે પછી બીજો નંબર, એમ ક્રમ ચાલ્યા કરશે.

૧૮૭ બહાર લંગડી દોડ

સંખ્યા : ૧૨ થી ૨૫

એક જણ દાવ આપનાર સિવાય બાકીના રમનાર વર્તુળાકારે લગભગ ચાર ચાર ફૂટનું અંતર રાખી ઊભા રહેશે. દાવ આપનાર વર્તુળની બહાર તેની આબુઆબુ ફરશે; અને તે દરમ્યાન કાઠને પણ પીઠ પર ટપલી મારી એક પગ ઊંચો લઈ એક ઊભેલાની આગળથી તો બીજાની પાછળથી (વર્તુળની અંદર બહાર) પૂરી ઝડપથી લંગડી દોડ કરશે. જેને ટપલી વાગી હશે તે તેજ પ્રમાણે પણ તેનાથી ઊલટી દિશામાં લંગડી દોડ કરશે. અને આ બાલી પડેલી જગાએ પહેલા આવી જવા પ્રયત્ન કરશે. જે મોડો પડશે તેને માથે દાવ આવશે અને એમ રમત ચાલુ રહેશે. જે ટપલી મારનાર મોડો પડશે તો તેને માથે ચાડી ચડશે.

૧૮૮ રાગ્ન અને પ્રધાન

મેદાન અથવા મોટો ચોરડો

સંખ્યા : ૧૬ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—રમનારા વર્તુળાકારે પાસપાસે છૂટથી ઊભા રહી શકે તેટલું મોટું વર્તુળ દોરવું.

સાધન:—દોઢથી બે ફૂટ જેટલું ઉંચું સ્ટૂલ (અથવા ડોલ ચાલશે.) તથા એક વોલીબોલ.

કાઠ બે જણ સિવાય બાકીના રમનારાઓ વર્તુળ પર ઊભા રહેશે અને એક જણના હાથમાં દડો (વોલીબોલ) રહેશે. બાકી રાખેલા બે જણમાંથી એકજણ રાગ્ન બનશે; જે વર્તુળની અંદર મધ્યમાં સ્ટૂલ અથવા ઉંધી પાડેલી ડોલ પર પગ જમીન પર રાખી બેસશે; અને બીજો પ્રધાન બનશે જે તેની આબુઆબુ પાસે ફરતો રહી તેનું રક્ષણ કરશે. રમત શરૂ થતાં

વર્તુળ પર ઊભેલા રાગને દડો તાકવા પ્રયત્ન કરશે. પ્રધાન રાગની આસપાસ ફરતો રહી ફેંકાએલો દડો પોતાના હાથ અથવા શરીર પર ઝીલી લઈ રાગનું રક્ષણ કરશે. પ્રધાન ફક્ત રક્ષણ જ કરશે; તે દડાને દૂર ફેંકી કે લાત મારી શકશે નહિ. વર્તુળ પર ઊભેલા વર્તુળની અંદર આવી દડો લઈ શકશે; પણ વર્તુળ પર જ ઊભા રહી દડો ફેંકી શકશે. જેનાથી દડો રાગને વાગશે તે પ્રધાન બનશે; પ્રધાન રાગ બનશે; તથા રાગ દડો તાકનારની જગાએ આવી જશે; અને એમ રમત ચાલુ રહેશે.

૧૮૮ થોભો

સંખ્યા: ૧૨ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—મેદાનમાં વચ્ચે બધા રમનાર વર્તુળાકારે પાસે પાસે ઊભા રહી શકે તેટલું મોટું વર્તુળ દોરવું.

સાધન—એક પોલીખોલ.

બધા રમનારા વર્તુળ પર ઊભા રહેશે અને ગિનતી ખોલી દરેક પોતાનો નંબર યાદ રાખશે. હવે ઊભેલામાંથી કોઈપણ એક જણ દાવ આપનાર વર્તુળની અંદર દડો લઈને ઊભા રહેશે. રમત શરૂ થતાં દાવ આપનાર દડો સીધો જમીન પર કાટખૂણે પછાડશે. અને તે સાથેજ પોતાના સિવાયનો કોઈપણ એક નંબર ખોલશે; જે દરમ્યાન જેનો નંબર ખોલાયો હશે તે એકદમ વચ્ચે આવી દડો ઝીલી લેશે; જ્યારે ગાફીના બધા (દડો પછાડનાર પણ) બંને તંટલા દૂર દોડી જશે. ઝીલનારના હાથમાં દડો આવતાંજ તે ‘થોભો’ એવી મોટેથી ખૂમ પાડશે; જે વખતે બધા દોડનારે પોતે જે જગાએ હોય તેજ જગાએ ઊભા રહેવું જોઈશે. આ ઝીલનારના હાથમાં દડો જે જગાએથી આવ્યો હશે તે જગાએ ઊભા રહી તે કાઢતે પણ દડો તાકશે. જેને દડો તાકવામાં આવ્યો હશે તે જગાએથી પગ ખસેડ્યા વિના દડાને ચૂકવી શકશે. જે દડો જમીન પર ટિપ્પો

પડ્યા વિના તેને વાગશે તો તેને માથે દાવ આવશે અને જો દડો નહિ વાગે તો દડો તાકનારને માથે દાવ આવશે અને ફરી રમત શરૂ થશે. જેને માથે જ્યારે જ્યારે દાવ આવશે ત્યારે તેને માથે એક ચાડી ચઢશે.

૨૦૦ ચાડી દડો

સંખ્યા: ૧૫ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા—રમત માટે લગભગ ૭૫-૮૦ ફૂટ જેટલું લાંબું તથા લગભગ તેટલું પહોળું એવું મેદાન નક્કી કરવું.

સાધન—વોલીબોલ અથવા બારફેટબોલ.

અથા રમનાર મેદાનમાં વચ્ચે એકઠા થઈ ઊભા રહેશે. એક જણ (દાવ આપનાર)ની પાસે દડો રહેશે. રમત શરૂ થતાં દાવ આપનાર દડો સીધો ઊંચો ઉછાળી દડાથી દૂર દોડશે. બાકીનાઓમાંથી કોઈ એક જણ દડો ઝીલી લઈ દાવ આપનારની નજીક કોઈની પાસે દડો પહોંચે તેમ પસાર કરશે. આમ દડો પસાર કરતાં જ્યારે દાવ આપનાર દડાવાળાથી તાકી શકાય તેટલો નજીક હશે ત્યારે તે દાવવાળાને દડો તાકશે. અથા મેદાન પર ગમે તેમ દોડી શકશે; પણ દડો હાથમાં રાખી કોઈ દોડી શકશે નહિ. જેના હાથમાં દડો આવ્યો હોય તેણે દડો મળતાંજ થોભી જઈ કાંતો દડો બીજા કોઈ તરફ ઉછાળી અથવા દાવવાળાને તાકવો જોઈશે. જો દડો જમીન પર પડશે તો તેને માટે જે જવાબદાર હશે તેને માથે ચાડી ચઢશે અને તે દાવ આપનાર બનશે. આમ ફરી રમત ચાલુ થશે. જો કોઈ દાવવાળાને દડો જમીન પર ટિપ્પો પડ્યા વિના તાકી શકશે તો દાવવાળાને માથે ચાડી ચઢશે. અને ફરી રમતમાં તેને માથે દાવ ચાલુ રહેશે.

૨૦૧ ઝડપ દડો

સંખ્યા: ૧૫ થી ૩૦

મેદાનવ્યવસ્થા—લગભગ ૧૫ ફૂટ વ્યાસનું વર્તુળ દોરવું.

સાધન—એક ટેનીસ બોલ અથવા (મોટા રમનાર હોય તો) બોલીબોલ.

એક જણ દાવ આપનાર સિવાય બાકીના રમનારાઓ વર્તુળ પર સરખા અંતરે ઊભા રહેશે. દાવ આપનાર દડો પોતાના હાથમાં રાખી વર્તુળની અંદર મધ્યમાં ઊભો રહેશે. રમત શરૂ થતાં દાવ આપનાર દડો સીધો લગભગ પંદરેક ફૂટ ઊંચો ઊછાળશે અને દડો નીચે ઉતરતાં કાંતો તેને ઝીલી લેશે અથવા જમીન પર પડવા દેશે. જો તે દડો ઝીલી લેશે તો ઝીલેલો દડો હાથમાં રાખી તે વર્તુળ પર ઊભેલામાંથી કોઈને તે જમીન પર બેસી જઈ અને પગ ડિંચા ફરી દે તે પહેલાં દોડી, દડા વડે અડકી જવા પ્રયત્ન કરશે. જો આ પ્રમાણે અડકાઈ જશે તેને માથે દાવ આવશે અને ફરી રમત શરૂ થશે. હવે જો તે દડો ઝીલવાને બદલે જમીન પર પડવા દેશે તો વર્તુળ પર ઊભેલા કોઈએ બેસવાનું નથી. જો કોઈએ બેસવાનો જરા પણ પ્રયત્ન કર્યો હશે તો દાવ આપનાર દડો લઈ તેના તરફ ફેંકી શકશે. જેણે બેસવાનો પ્રયત્ન કર્યો હશે તે પોતાની ભૂલ માલમ પડતાં જ દૂર દોડી જઈ શકશે. આવી ભૂલ કરનારને જો દડો વાગશે તો તેને માથે દાવ આવશે અને ફરી રમત શરૂ થશે. જેને માથે દાવ આવશે તેને માથે એક ચાડી ચલશે.

૨૦૨ ચાકુગો

સંખ્યા : ૮-૧૦ અથવા ૧૨

બધા રમનાર વર્તુળાકારે એક બીજાના હાથ પકડી ઊભા રહેશે. હવે દો દો ગિનતી બોલી દરેક બેકી નંબર જમીન પર પોતાની જગાએ પગ આગળ સીધા લંબાવી બેસી જશે. આમ દરેક બેકી નંબરના પગનાં તળીયાં એક બીજાને અડકેલાં રહેશે; હવે રમત શરૂ થતાં દરેક બેકી નંબર પોતાની બાજુ પર બેઠેલા બેકી નંબરના પોતે પકડેલા હાથને જરા ઉપર ખેંચી જમણી બાજુ વર્તુળાકારે ચાલશે;

જે વખતે બેઠેલા બેકી નાંચરો પોતાના પગ જમીન પર લાંબાંવેલા તથા તળીયાં અડકાડેલાં રાખી શરીર (થાપા) જમીનથી જરા ઊંચે લેશે; અને આમ ચાકળો ગોળ ફરશે.

૨૦૩ ઊંટ ચાલ

સંખ્યા: ૩ અથવા વધારે

અથા રમનાર ત્રણ ત્રણ જાણની ટુકડીઓમાં વહેંચાઈ જશે. અધી ટુકડીઓ એક બીજાને સમાંતર કારમાં ઊભી રહેશે અને દરેક ટુકડીના સિદ્ધાંતો એક એકની પાછળ ઊભા રહેશે. દરેક ટુકડીમાં શરીરે મોટો એવો ઝાકરો વચ્ચે ઊભો રહેશે. હવે દરેક ટુકડીનો પહેલો ઊભેલો ઝાકરો પોતાના બે હાથ જમીન પર ટેકવી બે પગ

૧	Λ	Λ	Λ	Λ	પહેલો
૨	Λ	Λ	Λ	Λ	વચ્ચેનો
૩	Λ	Λ	Λ	Λ	પાછળનો

ઊંચા કરશે જેને વચ્ચે ઊભેલો ઝાકરો પોતાના બે હાથ વડે પકડી લઈ પોતાની અગવળની નીચે છાતીની આબુઆબુ વીંટાળી દેશે. હવે આ વચ્ચેનો ઝાકરો એક પગલું જરા આગળ ચાલી કમરમાંથી આગળ નમી પોતાના બે હાથ જમીન પર મૂકશે; જે દરમ્યાન પહેલો ઝાકરો વચ્ચેનાની છાતીની આબુઆબુ ભેરવેલા પગની આંટી મારેલી રાખી પોતાનું માથું તથા કમર સુધીનો શરીરનો ભાગ તેના બે પગ વચ્ચે થઈ પાછળ કાઢશે, અને પોતાના બે હાથ તેની ગોડી પર ટેકવશે. હવે સૌથી પાછળ ઊભેલો ઝાકરો આ નમેલા વચ્ચેનાની પીઠ પર સવાર થશે અને પોતાના બે હાથ વડે પહેલા ઝાકરાગે આંટી મારેલા પગ પકડશે. આ પ્રમાણે ઊંટ પર બેઠેલા સવાર જેવી સ્થિતિ આવશે. હવે વચ્ચેનો ઝાકરો પોતાના બે હાથ તથા પગ પર ધીમે ધીમે આગળ ચાલશે.

૨૦૪ હાથી ચાલ

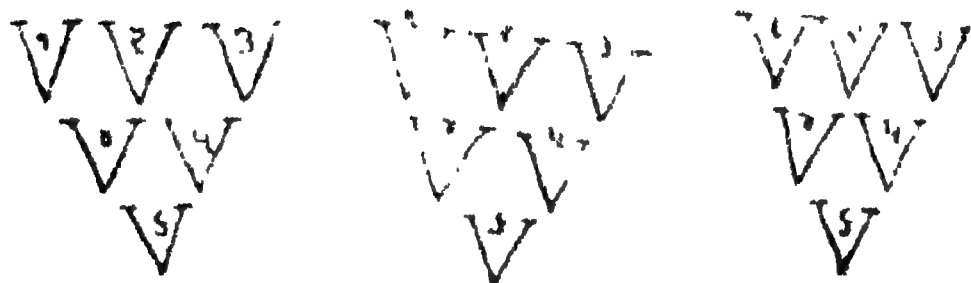
સંખ્યા : ૩ અથવા વધારે

આ રમત આગળ જણાવેલી ' ઓંટ ચાલ ' ના જેવી જ છે; પરંતુ પહેલા ઊભેલા ઓટલે કે પગ ભેરવનાર ઝાકરાનું મોં ઓંટ ચાલમાં રહે છે તેથી ઊલટી દિશામાં રહેશે. ઓટલે કે પહેલો તથા વચ્ચેનો ઝાકરો સામસામે મોં રાખી ઊભા રહેશે અને પહેલો ઝાકરો પોતાના બે હાથ જમીન પર ટેકવી પોતાની પીઠ વચ્ચેના ઝાકરા તરફ રહે તેમ પગ ઊંચા કરશે. આગલી રમત પ્રમાણે તેના પગ પોતાની છાતીની આબુખાબુ ભેરવી વચ્ચેનો ઝાકરો આગળ નમી હાથ જમીન પર ટેકવશે. જે વખતે પહેલો ઝાકરો પોતે ભેરવેલા પગની આંટી મારેલી રાખી પોતાનું શરીર તેના બે પગ વચ્ચે થઈ પાછળ કાઢશે, અને ઝોડી પર હાથ ટેકવશે. આ પહેલા ઝાકરાનું મોં આગલી રમત કરતાં ઊલટી દિશામાં રહેશે; ઓટલે કે જમીન તરફ રહેશે. હવે સાંથી પાછળ ઉભેલો ઝાકરો આગલી રમત પ્રમાણે સવાર થશે. આ પ્રમાણે હાથી પર બેઠેલા માવત જેવી સ્થિતિ આવશે. હવે ધીમેધીમે આ હાથી ચાલશે.

૨૦૫ રથ

સંખ્યા : ૬ અથવા વધારે

સાધન:—એક રથ (ટુકડી) દીઠ એક લગભગ પાર ફૂટ લાંબું દોરડું.



બધા રમનાર છ છ જણની ટુકડીઓમાં વહેંચાઈ જશે. દરેક ટુકડી પોતાનામાંથી ત્રણ જણને આગળ હારમાં ફાણી સુધી હાથ મીલાવી રાખશે; બે જણ મજબૂત શરીરવાળાને તેમની પાછળ

ઊભા રાખશે; તથા બાકી રહેલા એક જણને સૌથી પાછળ ઊભો રાખશે જેના હાથમાં દોરડું રહેશે. હવે આ દોરડાવાળો છોકરો પોતાના દોરડાનો એકેક છેડો પહેલી હારમાં ડાબી બાજુ ઊભેલાના ડાબા ખભે તથા જમણી બાજુ ઊભેલાના જમણા ખભે બાંધશે, અને દોરડાને વચ્ચેથી પોતે પકડી રાખશે. વચલી હારમાં ઊભેલા બે જણ આગલી હારના છોકરાઓના ખભા પર હાથ રાખી કમરમાંથી લગભગ કાટખૂણે આગળ નમશે કે જેમની પીઠ પર એકેક પગ ગોઠવી દોરડાવાળો છોકરો દોરડું બરાબર પકડી ઊભો રહેશે અને આમ રથ તૈયાર થશે. આ પંખી બધા બનેલા રથ મેદાન પર આમ તેમ શરૂઆતમાં ધીમેથી અને પંખી જલદી ચાલશે.

ગિલ્લીદંડાની રમતો

દંડો—લગભગ દોઢ ફૂટ લાંબો એવો સામાન્ય વ્હડી લાકડીનો કટકો

ગિલ્લી—લગભગ છ ઈંચ લાંબો એવો નાનો કટકો.

૨૦૬ વક્ટ-રેંટ (જગુ રમત)

મેદાનવ્યવસ્થા—મેદાન પર એક બાજુએ લગભગ દોઢ ઈંચ ઊંડો, ચારેક ઈંચ લાંબો, તથા આગળ-પાછળથી સાંકડો તથા વચ્ચેથી લગભગ બેઝેક ઈંચ પહોળો, એવો બાંધો ખોદવો જેને ગખી કહેવામાં આવશે.

બધા રમનારાઓ બે સરખી ટુકડીમાં વહેંચાઈ જશે. એક ટુકડી દાવ લેશે બ્યારે બીજી દાવ આપશે; દાવ લેનાર ટુકડી ગખીની એક બાજુએ થોડે દૂર બેસશે; બ્યારે દાવ આપનાર ટુકડી પોતાના ભિલ્લુઓને મેદાન પર આમ તેમ ગોઠવીને ઊભા રાખશે. રમત શરૂ થતાં દાવ લેનાર ટુકડીનો પહેલો છોકરો ગખી પર ગિલ્લી આડી

મૂકી દંડા વડે જોરથી આગળ ધસશે એટલેકે ધકેલશે. દાવ આપનાર ટુકડીમાંથી જો ફાઈ, આ દાવ લેનારે ઇચ્છેલી અથવા ફટકા મારેલી ગિલ્દીને અહ્લર ટિપ્પો પડ્યા વિના ઝીલી લેશે; તો તે દાવ લેનારનો દાવ જશે. અને બીજાનો દાવ આવશે. ઇચ્છેલી ગિલ્દી ન ઝીલાય તો તે જ્યાં પડી હશે ત્યાંથી, દાવ આપનારમાંથી ફાઈ એક છોકરો, દાવ લેનારે ગમી પર પોતાના એક લાથની આંગળીના ટેકે કાટખૂણે ઊભા ટેકવેલા, અથવા તો ગમીથી એક દંડા ભરીને પાછળ જમીન પર આડા મૂકેલા દંડાને તાકીને ગિલ્દી નાખશે જો દંડાને ગિલ્દી વાગશે તો દાવ લેનારનો દાવ જશે; અને જો નહિ વાગે તો દાવલેનાર ‘ટોલ્લો’ મારશે એટલેકે દંડાનો એક છેડો લાથમાં પકડી તે લાથની મૂઠી તથા દંડાને ટેકે મૂકેલી ગિલ્દીને ઉછાળી ગિલ્દીને ફટકા મારશે. ગિલ્દી જ્યાં જમીન પર પડશે ત્યાંથી દાવ આપનારમાંથી ફાઈ એક જગુ ગિલ્દીને ગમી તરફ ફેંકશે; જે વખતે રમનાર દંડા પીંઝી ગિલ્દીને જમીનથી અહ્લર ફટકારવા પ્રયત્ન કરશે અને એ રીતે ગિલ્દીને ગમીથી દૂર ધકેલશે. હવે જ્યાં ગિલ્દી પડી હશે ત્યાંથી ગમી સુધી રમનાર દંડા ભરશે. દરેક દંડે ક્રમ મુજબ “વકટ, રેંટ, મુઠ, નાગ, અંકી, બાંકા, જગુ, વકટ.....” ગોમ બોલતો જશે. ગમી સુધી ભરતાં જે છેલ્લો દંડો આવ્યો હશે તે ફટકા મારશે.

વકટ-આ વખતે એક પગ પર ગિલ્દી રાખી તેને ઉછાળી દંડા વડે ફટકા મારશે.

રેંટ-આ વખતે ગિલ્દીને બીજા લાથમાં રાખી, દંડા વડે ફટકા મારી, ઉંચે ઉછાળી નીચે આવતી ગિલ્દીને સીધો ફટકા મારશે.

મુઠ-આ વખતે બીજા લાથમાં ગિલ્દી રાખી તે જ લાથ વડે ઉછાળી ફટકા મારશે.

નાળ— આ વખતે બીજા હાથની હથેળી ઊંધી રાખી તેની પહેલી અને છેલ્લી આંગળી પર ગિલ્લી આડી મૂકી ફટકો મારશે.

અંકી—આ વખતે એક આંખ પર ગિલ્લી રાખી ત્યાંથી નીચે પડતી ગિલ્લીને ફટકો મારશે.

બાંકા—આ વખતે બીજા હાથને કાણીમાંથી હાથ જમીનને સમાંતર રહે તેમ વાળી કાણી પર ગિલ્લી રાખી ફટકો મારશે.

જગુ—આ વખતે એક જગુ ગણી ગમી પર ગિલ્લી મૂકી ધમશે.

ઉપર જણાવ્યા પ્રમાણે જે દંડો આવ્યો હશે તે જાતનો ફટકો મારશે. જે દાવ આપનારે નાંખેલી ગિલ્લી ગમીની એટલી પાસે પડી હશે કે એક પૂરો દંડો પાળુ ન ભરાય તો રમનારનો દાવ જશે. દાવ આપનારે નાંખેલી ગિલ્લી ગમીથી બહુ દૂર પડી હશે અથવા રમનારે તેને દૂર સુધી ફટકારી હશે તો રમનાર ‘દંડો’ લેશે; એટલેકે હવે જ્યાં ગિલ્લી પડી હશે ત્યાંથી દાવ આપનાર ગિલ્લી ગમી તરફ નાંખશે અને રમનાર તેને દૂર ધોકતવા પ્રાત્ન કરશે. આ વખતે ગિલ્લી જ્યાં પડશે ત્યાંથી રમનાર ‘વકટ...રેંટ’ એમ ભરવાને બદલે, દંડાની સંખ્યા ગણશે, અને જેટલી સંખ્યા થશે તેટલા ‘જગુ’ તેની ટુકડીના નામ પર નોંધાશે. પરંતુ આ વખતે જે ગિલ્લી ગમીની પાસે એક દંડાથી ઓછા અંતરમાં પડશે તો રમનારનો દાવ જશે.

આ પ્રમાણે એક ટુકડીના બધા ભિદ્બુઓ વારાફરતી દાવ લેશે અને તે બધાએ કરેલાં કુલ ‘જગુ’ તેમની ટુકડીના નામ પર નોંધાશે. તે પછી દાવ આપનાર ટુકડી રમવામાં આવશે અને રમનાર ટુકડી દાવ આપશે; અને આગળ પ્રમાણે રમશે. જે ટુકડી સૌથી વધારે ‘જગુ’ કરશે તે વિજયી ગણાશે.

૨૦૭ લાલમલાલ

મેદાન—મેદાન પર એક બાજુએ ગમી બનાવવામાં આવશે.

બધા રમનાર એ દુકડીમાં વહેંચાઈ જશે. એક દુકડી દાવ લેશે બીજી દાવ આપશે. દાવ આપનાર દુકડી મેદાન પર આમતેમ ગોઠવાઈ જશે. દાવ લેનાર દુકડીનો પહેલો છોકરો ગિલ્દીને ગમી પરથી ધચશે. દાવ આપનારમાંથી કાઈ આ ધચેલી ગિલ્દીને અદ્દર ટિપ્પો પડ્યા વિના ઝીલી લેશે તો રમનારનો દાવ જશે અને બીજો છોકરો રમવા આવશે. જો ઝીલી નહિ શકે તો રમનારે ગમીની પાછળ એક દંડો ભરી દૂર મૂકેલા આડા દંડાને તાકીને તે ગિલ્દી નાંખશે. જો ગિલ્દી દંડાને વાગશે તો રમનારનો દાવ જશે અને નહિ વાગે તો રમનાર છોકરો ગિલ્દીને ગમી પર સીધી તેનો આગળનો દંડો જમીનથી જરા ઓંચો રહે તેમ જરા પાછળ હાળ પડતી ગોડવી, આ ઓંચા રહેલા દંડા પર દંડો પછાડી, ઉછળેલી ગિલ્દીને ફટકા મારશે. ફટકા વાગતાં ગિલ્દી જ્યાં પડી હશે ત્યાં ગિલ્દી પર દંડો મારી ઉછાળી ફરી ફટકા મારશે, એમ કુલ ત્રણ વખત ફટકા મારી ગિલ્દીને ગમીથી દૂર લઈ જવા પ્રયત્ન કરશે. પછી તે દાવ આપનાર દુકડી પાસે 'લાલ'ની માગણી કરશે; અને આશરે વીસ દંડે એક 'લાલ'ના હીસાબથી ગિલ્દી જેટલી દૂર ગમીથી ગઈ હશે તેટલા 'લાલ' રમનાર દુકડીને મળશે. તે પછી રમનાર ફરી ધચશે અને એમ રમત ચાલુ રહેશે. રમનારે ધચેલી અથવા ફટકારેલી ગિલ્દીને દાવ આપનારમાંથી કાઈ ઝીલી લેશે. અથવા ધચેલી ગિલ્દીથી દંડાને તાકશે, અથવા રમનારના ત્રણ ફટકામાંથી એક પણ ફટકા નહિ વાગે તો રમનારનો દાવ જશે અને બીજા છોકરાનો દાવ આવશે. એક દુકડીના બધાની વારી આવી જતાં તેમના કુલ 'લાલ'નો સરવાળો થશે. તે પછી દાવ આપનાર દુકડી રમવામાં આવશે અને તે પણ આગળ જણાવ્યા પ્રમાણે દાવ લઈ કુલ 'લાલ' મેળવશે. નક્કી કરેલી રમતો દરમ્યાન જે દુકડીના વધારે; 'લાલ' થશે તે વિજયી ગણાશે.

૨૦૮ સો દંડ

આમાં દરેક જણ વ્યક્તિગત રમશે. રમનારાઓમાંથી દરેકનો દાવ લેવાનો ક્રમ નક્કી કરવામાં આવશે. પહેલો જાકરો 'લાલમલાલ' ની રમત પ્રમાણે ગમ્મી પર ગિલ્લી મૂકી તેના ઊંચા છેડા પર દંડા મારી ઊછાળી ફટકા લગાવશે. જે ફટકા નહિ વાગે તો અથવા બાકીનાઓમાંથી કોઈ ફટકા વાગેલી ગિલ્લીને અદ્ધર ઝીલી લેશે તો દાવ જશે. હવે ફટકા વાગેલી ગિલ્લી ગમ્મીથી જોટલા દંડા દૂર પડી હશે તેટલા દંડા દાવ લેનારને મળ્યા ગણાશે; અને તે ફરીથી ગમ્મી પરથી એજ પ્રમાણે ફટકા મારશે. એક જણનો દાવ ગયા પછી બીજાનો દાવ આવશે. એમ વારાફરતી દરેકનો દાવ આવશે. આમ જે સો દંડા પહેલા પૂરા કરશે તે જીત્યો ગણાશે.

આ રમતમાં દરેક વખતે દંડા ભરવાની જરૂર રહેતી નથી; કારણકે દાવ લેનાર ફટકા માર્યા પછી ગમ્મીથી દૂર પડેલી ગિલ્લીના અંતર પ્રમાણે અમુક દંડાની માગણી કરશે, જે બાકીનાઓ પોતાની ધારણા મુજબ ઓછા હશે તો મંજૂર કરશે. તેઓ મંજૂર ન કરે તો દંડા ભરવાના રહેશે. જે ભરેલા દંડા માગેલા દંડા કરતાં ઓછા થશે તો દાવલેનારનો દાવ જશે.

ભમરડાની રમતો

આ પ્રકારની રમતો સામાન્ય રીતે પોળના ચોકડામાં અથવા શેરીમાં રમાય છે. આ રમતો માટે ભમરડો તથા જળની જરૂર રહેશે.

૨૦૯ એક ફૂંડાળી

રમવાની જગા પર લગભગ દોઢ ફૂટ વ્યાસની એક ફૂંડાળી દોરવી. રમત શરૂ થતાં આ ફૂંડાળીમાં દરેકે ભમરડો ફેરવવો જોઈશે.

જેનો ભમરડો ખીલકુલ નહિ ફરે, અથવા ફૂંડાળીમાં નહિ ફરે તેને ફૂંડાળીમાં પોતાનો ભમરડો મૂકવા પડશે; અને ખીજન જે ભમરડા ફેરવે તે જો ફૂંડાળીમાંના ભમરડાને ન અડકે તો પોતાની જગ્યા તે ફરતા ભમરડાની આર (લોખંડની ધરી)ની આબુઆબુ વીંટાળી ઉછાળી ઝીલી લેવા પ્રયત્ન કરશે. આ પ્રમાણે જેનો ભમરડો ઝીટાશે અથવા જેનો ભમરડો ખીલકુલ નહિ ફરે તેણે પોતાનો ભમરડો ફૂંડાળીમાં પહેલા ભમરડાની પાસે મૂકવા જોઈશે. જે કાઈ પોતાનો ભમરડો ફૂંડાળીમાંના ભમરડાને આંચ થાય (સ્પર્શ થાય) તેમ ફેરવશે તો તે વખતે તેના ભમરડાને કાઈ ઝીલી શકશે નહિ; અને એવી રીતે આંચ થતાં કાઈનો ભમરડો ફૂંડાળીની બહાર નીકળશે તો તે જેનો ભમરડો હશે તે લઈ લેશે અને ફેરવવા માંડશે. આંચ થતાં ફૂંડાળીમાંના બધા ભમરડા જો બહાર નીકળી જશે તો તે બધા ભમરડા પાછા ફૂંડાળીમાં મૂકવા જોઈશે. આ પ્રમાણે રમતાં જ્યારે બધાના ભમરડા અંદર ફૂંડાળીમાં આવી જશે ત્યારે જેનો ઇંત્રો આવ્યો હશે તે સિવાયના બધા પોતાના ભમરડા ઉછાળી લઈ ફરી રમત રમવી શરૂ કરશે.

૨૧૦ બે ફૂંડાળી

આ રમતમાં દસ-બાર ફૂટના અંતરે બે ફૂંડાળી દોરવામાં આવશે. દરેક જાણુ એક વખત ભમરડો ફેરવી અને ફૂંડાળી કાચવા (તેમા ફેરવવા) પ્રયત્ન કરશે. આ માટે ફરતો ભમરડો હાથ પર ઊંડાવી અથવા જાગની મદદથી ફરતા ભમરડાને ખસેડી શકાશે. જેનો ભમરડો ખીલકુલ ન ફરે અથવા જેનાથી બંને ફૂંડાળી નાહ કાચાય તે પોતાનો ભમરડો એક ફૂંડાળીમાં મૂકશે, હવે દરેક જાણુ આ ભમરડાને પોતાના ભમરડાથી આંચ કરવા પ્રયત્ન કરશે; અને એમ ફૂંડાળીમાંના ભમરડાને ધીમે ધીમે બીજી ફૂંડાળી તરફ લઈ જશે. જેનો ભમરડો ખીલકુલ નહિ ફરે અથવા આંચ નહિ થાય

તેણે પહેલા ભમરડાની જગાએ પોતાનો ભમરડો મૂકવો જોઈશે; અને પહેલા ભમરડાવાળો પોતાનો ભમરડો ઊડાવી લઈ ફેરવવા માંડશે. આમ કરતાં ભમરડો જ્યારે બીજી ઢૂંડાળીમાં આવશે ત્યારે નક્કી કરેલાં ઘોવાં પોતાના ભમરડાની આર વડે દરેક જણ ઢૂંડાળીમાંના ભમરડા પર મારશે. પછી તે જ પ્રમાણે દરેક જણ ભમરડાને આંચ કરતા કરતા પહેલી ઢૂંડાળીમાં લઈ જશે; અને એમ રમત ચાલુ રહેશે.

૨૧૧ લંગડી ઢૂંડાળી

આ રમત ‘એ ઢૂંડાળી’ના જેવી જ છે; પરંતુ એ કાઈના ભમરડાની આંચ ન થાય તો જેનો ભમરડો મૂકાયેલો છે તે લંગડી લઈ ઢૂંડાળી સુધી આવી પોતાનો ભમરડો ઊડાવી લેશે અને જેની આંચ નહિ થઈ હોય તે પોતાનો ભમરડો ઢૂંડાળીમાં મૂકશે. આમાં એકની લંગડી ઊતરશે અને બીજીની શરૂ થશે; અને એમ રમત ચાલુ રહેશે.

લખોટાની રમતો

આ રમતો માટે દરેક રમનાર પાસે પોતાનો એકેક લખોટો જોઈશે.

૨૧૨ એકા દુગા

રમવાની જગા પર એક ગમ્મી (નાનો ખાડો) બનાવવામાં આવશે. રમત શરૂ થતાં એક જણ બધાના લખોટા એકઠા કરી ઊઠાવશે. જેનો લખોટો ગમ્મીથી દૂર પડશે તે પહેલો એમ ક્રમ પ્રમાણે નંબર નક્કી કરવામાં આવશે. હવે પહેલો નંબર પોતાનો લખોટો ઊડાવી ત્યાંથી ગમ્મીમાં નાંખશે. જે ગમ્મીમાં પડશે તો તેણે એકા કર્યા ગણાશે. ત્યારપછી પોતાની પાસેનાના લખોટાઓને એટલે ઊડાવી (તાકી) દુગા, ત્રીગા, ચોગા, પંચ, છગા, સત્તા,

અટ્ટા, પાકી અઠ ઝોમ કમસર કરશે. દરેક વખતે પોતાનો લખોટો જ્યાં પડે ત્યાંથી તેણે ચોટ ઊડાવવી જોઈશે. પછી ગજીમાં નાખી નોમ કરશે. અને પછી કાઢના લખોટાની એક ચોટ ઊડાવી દોમ કરી રમતમાંથી નીકળી જશે. જ્યારે ચોટ ન થાય, અથવા એક્કા અને નોમ વખતે ગજીમાં ન પડે ત્યારે દાવ ગયો ગણાશે અને એની પછીનો નંબર દાવ લેશે. એ જ પ્રમાણે જો ચોટ થયા પછી જાને લખોટા વચ્ચે એક વેંતથી ચોટ અંતર રહે તો પણ દાવ ગયો ગણાશે. વારાફરતી જા દાવ લેશે અને દોમ સુધી પહોંચનાર રમતમાંથી નીકળતા જશે. પછી જે હારેલો બાકી રહેશે તેને માથે દાવ આવશે. દાવ આપનાર છોકરો પોતાનો લખોટો ગજી પરથી દૂર નાંખશે. તે જ પ્રમાણે બીજા છોકરાઓ કરશે. પછી પોતાના લખોટાની પાસે જઈ દાવ આપનાર છોકરાના લખોટાની વારાફરતી જા ચોટ ઊડાવશે. કાંઈ એકની ચોટ લાગતાં દાવ આપનાર ત્યાંથી લંબડી લેતો લેતો ગજી સુધી આવશે અને ફરીથી એ પ્રમાણે નાંખશે અને લંબડી લેશે. જ્યારે કાંઈ પણ છોકરાની ચોટ ન ઊડે ત્યારે રમત પૂરી થશે.

૨૧૩ મુંબઈ એક્કા

આ રમત ઊપર પ્રમાણે જ રમાશે; પરંતુ પોતાના લખોટાને હાથથી ચોટ ઊડાવવાને બદલે, હાથની આંગળીથી ચોટ ઊડાવશે અને તે જ હાથનો અંગૂઠો જમીનને અડકાડી રાખશે. દરેક ચોટ મારતાં પહેલાં એક વેંત આગળ ભરશે. તે જ પ્રમાણે એક્કા અને નોમ પણ હાથની આંગળીથી જ કરવામાં આવશે. છેવટે જે બાકી રહેશે તેને માથે દાવ આવશે. આ દાવ આપનાં તથા લેતી વખતે પણ રમનારા આંગળીથી જ ચોટ ઊડાવશે.

૨૧૪ ભીંત પછાડ

આ રમત ભીંત પાસે રમી શકાશે. જ્યાંને કમસર નંબર આપી દેવામાં આવશે. પહેલો નંબર પોતાનો લખોટો ભીંત પર

પછાડશે. પછી બીજો નંબર પછાડશે. હવે જો આ બીજા નંબરના પછેલા લખોટાથી પહેલાના લખોટાની ચોટ ઊડે તો બીજો નંબર પહેલાની પાસે જો લખોટી માગશે. અને તેનાથી એક વેંત કે તેથી ઓછા અંતરે તેનો લખોટો પડે તો એક લખોટી માગશે. આમ થાય તો પહેલો નંબર પોતાનો લખોટો ઊડાવી લેશે. હવે બીજો નંબર ફરીથી પોતાનો લખોટો પછાડશે અને બીજા નંબરની જો ચોટ કે વેંત ન થાય તો બંનેના લખોટા જગા પર રહેશે અને ત્રીજો નંબર પછાડશે. જો તેની કાઠના લખોટા જોડે વેંત અથવા ચોટ થાય તો તે પ્રમાણે લખોટી માગશે અને ફરી પછાડશે. તેની જેવી સાથે ચોટ કે વેંત થઈ હશે તે પોતાનો લખોટો ઊડાવી લેશે અને ન થાય તો ઓથો નંબર આવશે. આ પ્રમાણે રમત ચાલુ રહેશે. બંધાની મરજી મુજબ ગમે ત્યારે રમત બંધ થશે; અને જો સૌથી વધારે માગતો હશે તે જીત્યો ગણાશે.

૨૧૫ છૂટ બિલ્લસ

બંધાના લખોટા ભેગા કરી ગમીમાં નાંખવામાં આવશે. જેના લખોટા ગમીમાં રહે તેને માથે દાવ ચોટલે કે લંગડીનો દાવ આવશે. પછી બધા છોકરાઓ ગમીમાંના લખોટાને પોતાની જગાએથી ચોટ ઊડાવી ગમીમાંથી બહાર કાઢશે. અને બહાર કાઢી ગમીથી દૂર ને દૂર લઈ જશે. પરંતુ જો કાઠનો લખોટો ગમીમાંના લખોટા સાથે બંધાઈ જાય ચોટલે કે એક વેંતથી ઓછું અંતર રહે તો બધા ફરીથી પોતાનો લખોટો નાંખી ગમીવાળા લખોટાને દૂર કાઢશે. એમ પોતાના બિલ્લુને નાંખવાની તક આપશે. આમ કરતાં ગમીનો લખોટો કાંઈ અગાઉથી નક્કી કરેલી હદ ઓળંગે ચોટલે બધા આગળ આવી તે હદ પાસેથી ચોટ ઊડાવી દૂર લઈ જશે. એમ કરતાં કરતાં બધા બંધાઈ જાય અથવા ચોટ ન ઊડે તો લંગડી લેનાર તે જગાએથી ગમી સુધી લંગડી લેશે. આમ રમત પૂરી થશે.

બેઠી રમતો

આ વિભાગમાંની રમતોમાં ઝોવી રમતોનો સમાવેશ કરવામાં આવેલો છે, કે જેમાં દોડવાની કે ઝોવી કાઝી ખાસ શ્રમજનક ક્રિયા કરવાની નથી હોતી. ખાસ કરીને ઊંચા ઊંચા અથવા બેઠા બેઠા માનસિક સમતોલપણ તથા ચપલતા જાળવીને રમવાની ઝોવી રમતોનો સમાવેશ થાય છે.

જ્યાં મોટા મેદાનની સગવડ ન હોય, અથવા સખત તાપ અથવા વરસાદના કારણે મેદાન પર રમી શકાય તેમ ન હોય ત્યાં આ રમતો રમાડવી અનુકૂળ થઈ પડશે. વળી આ રમતોમાં શારીરિક શ્રમ લાગતો ન હોવાના કારણે કોઈ ભારે રમત રમ્યા પછી, રમનારાઓ થાકી ગયા હોય ત્યારે પણ આ રમતો રમાડી શકાશે.

બેઠી રમતો

૬ થી ૯ વર્ષની ઉંમર માટે

૨૧૬ ભીમસેન કહે

સંખ્યા : ૪ થી ૪૦

બધા રમનાર એક અથવા વધારે લારમાં ચાર ચાર ફૂટના અંતરે ઊભા રહેશે. શિક્ષક બધા રમનાર પોતાને જોઈ શકે તેવી

જગાએ સામે ઊભો રહેશે. રમત શરૂ થતાં શિક્ષક વિદ્યાર્થીઓને, જગા પર રહીને કરી શકાય તેવી જુદી જુદી ક્રિયાઓ કરવા હુકમ આપશે. પરંતુ રમનારાઓએ 'ધ્યાન રાખવાનું' કે જે ક્રિયા માટેનો હુકમ 'ભીમસેન કહે' એ શબ્દો બોલી આપવામાં આવે તેજ ક્રિયા તેમણે કરવાની; તે સિવાયની નહિ જેમ કે, 'ભીમસેન કહે હાથ ઉઠાવે.' આ વખતે રમનારાઓએ તરત હાથ ઉઠાવે લેવાના. જે નહિ લે તે બાદ થશે; એટલે કે પોતાની જગા પર બેસી જશે. પરંતુ જ્યારે 'ભીમસેન કહે' એ શબ્દો વિનાનો હુકમ મળે જેમ કે, 'હાથ બાજુ' ત્યારે રમનારાઓએ કંઈ પણ ક્રિયા ન કરતાં જે સ્થિતિમાં હોય તેજ સ્થિતિમાં રહેવું જોઈશે. એમાં જે ભૂલ કરશે તે બાદ થશે. આમ જે હેલ્લે સુધી રહેશે તે વિજયી ગણાશે.

શરૂઆતમાં શિક્ષક ધીમેથી હુકમો આપવા. અંતે પછી ગતિ વધારી જલદી હુકમો આપવા અને રમનારાઓ ભુલાવામાં પડે તે રીતે પોતે પણ સાથે ક્રિયા કરવી.

૨૧૭ હાથ ઊંચે.

સંખ્યા : ૪ થી ૪૦

બધા રમનાર સંખ્યા પ્રમાણે એક અથવા વધારે દારમાં ચાર ચાર ફૂટના અંતરે ઊભા રહેશે. શિક્ષક બધા પોતાને જોઈ શકે તેવી જગાએ સામે ઊભો રહેશે, રમત શરૂ થતાં શિક્ષક જુદી જુદી ક્રિયાઓ કરવા માટે હુકમ આપશે. પરંતુ પોતે હુકમથી બીજી જાતની ક્રિયા કરશે. રમનારાઓએ શિક્ષક કરે તેમ નહિ કરતાં તેના હુકમ પ્રમાણે ક્રિયા કરવાની રહેશે. આમાં જે ભૂલ કરશે તે બાદ થશે; એટલે કે જગાએ નીચે બેસી જશે. જે હેલ્લે સુધી રહેશે તે વિજયી ગણાશે.

૨૧૮ પોપટ ઊડે

સંખ્યા : ૪ થી ૪૦

બધા રમનાર વર્તુળાકારે અથવા તો દારમાં ઢીંચણ પર હાથ મૂકી બેસી જશે. બિચા બધા આગળ પોતાનો જોડો બંધ તેવી

જગાએ સામે ઊભો રહેશે. રમત શરૂ થતાં શિક્ષક જુદી જુદી વસ્તુ અથવા પ્રાણીનાં નામ બોલી 'ઊડે' એમ બોલશે. જેમકે 'પોપટ ઊડે', 'ચકલી ઊડે', 'ધર ઊડે', 'ગાય ઊડે', વગેરે. એમાંથી જે સ્વયં ઊડી શકે તેનું નામ બોલાય ત્યારે રમનારાઓએ પોતાના સાથળ પર હાથ પછાડવા; અને ન ઊડી શકે તેનું નામ બોલાય ત્યારે ન પછાડવા. જે રમનાર ન ઊડી શકે તેનું નામ બોલાય ત્યારે સાથળ પછાડશે અથવા ઊડી શકે તેના નામ વખતે સાથળ નહિ પછાડે તે બાદ થયો ગણાશે; એટલે કે નીચે બેસી જશે. એ પ્રમાણે જે હારેલું સુધી રહેશે તે વિજયી ગણાશે.

શરૂઆતમાં શિક્ષક ધીમે ધીમે છૂટક છૂટક નામ બોલવાં. અને પછી ત્યારે ઝાકરાઓ રમતથી બરાબર માહિતગાર થઈ જાય ત્યારે ગતિ વધારવી અને જલદી નામ બોલવાં અને ઝાકરાઓ ભુલાવામાં પડી જાય તે રીતે પોતે પણ બરાબર બોલવા વખતે પોતાની સાથળ પછાડવી.

૨૧૯ પુસી

સંખ્યા : ૪ થી ૪૦

દાવ આપનાર એક સિવાય બાકીના ઝાકરાઓ વર્તુળાકારે ઊભા રહેશે. દાવ આપનાર વર્તુળની બહાર રહેશે. રમત શરૂ થતાં દાવ આપનાર બે હાથ તથા બે પગ પર (ચાર પગે) ચાલતો ચાલતો વર્તુળની અંદર દાખલ થઈ કાઠ પાણુ એક રમનારની પાસે જઈ તેને હસાવવાના હેતુથી કાઠ પાણુ સ્થિતિમાં વાંકાચૂંકા ઊભો રહી, પોતાના મોંના સ્નાયુઓને વિકૃત કરી મરજી મુજબ વિચિત્ર અવાજ કરશે; અને એ રીતે હસાવવાનો પ્રયત્ન કરશે, હવે જેની પાસે તે ઊભો હશે તેણે જરા પણ હસ્યા વિના આ દાવ આપનારની પીઠ ત્રણ વખત હાથ વડે ટાપડવી. અને તે સાથે 'પુસી, રે પુસી, રે પુસી,' એમ બોલવું પડશે. આ દરમ્યાન જે તે જરા પણ હસી

પડશે તો તેને માથે દાવ આવશે અને નહિ હસે તો આ દાવ આપનાર બીજા કાદની પાસે જશે અને અગાઉ પ્રમાણ કરશે.

૨૨૦ હસતો દડો

સંખ્યા : ૮ થી ૪૦

સાધન:—એક નાનો દડો અથવા ગાંઠ વાળી દડા જેવો બનાવેલો રમાવ.

રમનાર છોકરાઓ વર્તુળાકારે અથવા હારમાં બેસી રહેશે. શિક્ષક અથવા પોતાને વૈધિક તેવી જગ્યાએ સામે બેસી રહેશે. રમત શરૂ થતાં શિક્ષક દડો કાઢી છોકરા તરફ અથવા વચ્ચે ઉંચો ઉછાળશે. જ્યારે દડો હવામાં ઉછળે ત્યારે છોકરાઓએ ખડખડાટ હસવું વૈધિક. અને જ્યારે જમીન પર પડે અથવા શિક્ષક કીલી લે ત્યારે હસતા તરત અંધ થઈ જવું વૈધિક. રમનારાઓને ભુલાવામાં નાખવા માટે શિક્ષક વચ્ચે વચ્ચે એકદમ દડો જમીન પર પછાડી પોતે ખડખડાટ હસી પડવું. જે છોકરાઓ હસવામાં ભૂલ કરે તેમના પર ચાહી ચઢાવવી અથવા તેમને ગાદ કરવા.

૨૨૧ બેઠી કૂકરી

સંખ્યા : ૫ થી ૧૫

સાધન:—એક કાંકરી અથવા એવી નાની ચીજ.

એક જણ દાવ આપનાર સિવાય બધા હાંચણ પર હથેલી રાખી હારમાં બેસશે. દાવ આપનાર થોડે દૂર રહી બેસી કરશ હવે એક આગેવાન છોકરો કાંકરી હાથમાં લઈ બધાએ હાંચણ પર મૂકેલી હથેલીમાં પોતાનો કાંકરીવાળો હાથ વારાફરતી ધાલી કાઢતી હથેલીમાં કાંકરી મૂકી દેશે. આ પછી બધા બેઠેલા બેસશે કે, “આટીઆં પાટીઆં ભોંયમા દાટીઆં, કહે રે કાંકરી શેમાં છે ?” આ સાંભળતાં દાવવાળો છોકરો બધાની પાસે આવશે અને કાંકરીવાળા છોકરાને બોલી કાઢવા પ્રયત્ન કરશે. આ વખતે બધા બેઠેલા છોકરા બેસશે કે, “હાશ કાંકરી ખૂંચે છે.” જે દાવવાળો છોકરો કાંકરીવાળા છોકરાને

ખોળી શકે તો તેને માથેથી દાવ ઊતરી જશે અને તે કાંકરીવાળા છોકરાને માથે દાવ આવશે. જો ન ખોળી શકે તો તેને માથે દાવ ચાલુ રહેશે અને ફરી એ જ પ્રમાણે રમત રમાશે. કાંઈને માથે સાત વખત દાવ ચાલુ રહેશે તો તેની પોશમાં ધૂળ ભરી આંખો દાખી ફેરવી ‘મામાનું ઘર કેટલે દીવો બળે ઝોટલે’ એમ બોલતા જઈ પોશ ખાલી કરાવી ફેરવી પછી આંખો છાંડી, નાંખી દીધેલી ધૂળની જગા તેની પાસે ખોળાવવામાં આવશે.

રરર કાગડા કાગડા કઠી પીવા આવ સંખ્યા : ૫ થી ૧૫

આ રમત આગલી રમત પ્રમાણે રમાશે; પરંતુ કાંકરી કાંઈની હથેલીમાં મૂક્યા પછી અથવા દાવવાળાને “કાગડા કાગડા કઠી પીવા આવ.” એમ કહી બોલાવશે.

રર૩ નીસરણી

સંખ્યા : ૨ થી ૧૨

મેદાનવ્યવસ્થા:—જમીન પર લગભગ ૧૨ ફૂટ લાંબી અને ૩ ફૂટ પહોળી એવી નીસરણી ચૂનાથી या धूगથી या કાંઈ અણીદાર પથર વડે દોરવી; જેની લંબાઈ તરફ લગભગ દોઢેક ફૂટનું એક એવાં સાત અથવા આઠ પગથીઆં આડી રેખાઓ દોરી બનાવવાં; જેમાં ફેંદલું પગથીઈં મોટું અને ઓપલો ભાગ ગોળાકાર રાખવા. આ ફેંદલું પગથીઈં દરિયો કહેવાશે. (છોકરાઓની શક્તિ તથા ઉંમર પ્રમાણે નીસરણી તથા પગથીઆની લંબાઈમાં ફેરફાર થઈ શકશે.)

સાધન—હીકરાનો ટપુ જેવડો નાનો કટકો અથવા અંગડીનો કે કાચનો કટકો.

અથા રમનાર છોકરાઓ નીસરણીની એક આગુએ પોતાનો દાવ લેવાના ક્રમ પ્રમાણે હારમાં બેસી જશે. પહેલો છોકરો પહેલા પગથીઆની બહારની આબુ એમો રહી હીકરાનો કટકો પહેલા

પગથીઆમાં નાંખશે અને પછી લંગડી લઈ તે પગથીઆમાં ફેદી; નીચે નમી પગ મૂક્યા વિના કટકો લઈ, પાંખ ફરી એકજ પગે ફેદી બહાર નીકળી, બીજો પગ જમીન પર મૂકશે. પછી પ્રથમની જગાએ ઊભો રહી તે કટકો બીજા પગથીઆમાં નાંખશે અને આગળ જણાવ્યા પ્રમાણે એક પગે દરેક પગથીઉં ફેદી કટકો લઈ બહાર આવી જશે. આ પ્રમાણે ક્રમે ક્રમે આગળના પગથીઆમાં કટકો નાંખી, લંગડી લઈ દરેક પગથીઉં ફેદતો ફેદતો, ત્યાં જઈ, કટકો લઈ પાંખ ફરી તે પ્રમાણે બહાર પ્રસ્થાન સ્થાને પાંખ આવી જશે. છેલ્લે છેલ્લા પગથીઆમાં એટલેકે દરિયામાં કટકો લેવા જતી વખતે દરિયામાં પહોંચી ત્યાં જ પગ મૂકવાની છૂટ રહેશે.

આ પ્રમાણે બધાં પગથીઆં ફેદી ગયા પછી તે દરિયા સિવાયના કોઈપણ એક પગથીઆમાં ખોતાનું ઘર બાંધશે; એટલે કે પગથીઆમાં બધા ઝોળખી શકે તેવું નિશાન કરશે કે જોઈ તો પગથીઉં તેનું જે ઝોમ ઝોળખી શકાય.

ઘર બાંધનાર ખોતાના પગથીઆમાં ફેદતી વખતે જ પગ મૂકી શકશે. ત્યારે દરેક જણે બીજાએ ઘર બાંધેલા પગથીઆમાં કટકો ન નાંખતાં, તેની ઉપરના પગથીઆમાં નાંખવો જોઈશે; તેમજ એવું બીજાએ ઘર બાંધેલું પગથીઉં સામટું એટલે કે પગ મૂક્યા વિના ફેદી જવું જોઈશે.

હાથ ક્યારે જાય:—

૧ કટકો જે પગથીઆમાં નાંખવાના હોય તેમાં ન પડતાં બીજા કોઈ પગથીઆમાં, પાળ પર અથવા લક્ષી બહાર પડે ત્યારે.

૨ પગથીઆં ફેદતી વખતે દરેક પગથીઉં એક પગ ન ફેદાય, થી જવાય અથવા જે પગ મૂકી દેવાય ત્યારે.

૩ બીજાએ ઘર બાંધેલા પગથીઆમાં કટકો પડે, અગર તેમાં એક કે બે પગ મૂકી દેવાય ત્યારે.

આ નિયમ પ્રમાણે બધા છોકરાઓ વારાફરતી ક્રમ પ્રમાણે બધાની વારી આવી ગયા પછી પણ જો ઘર બાંધ્યા વિનાનાં પગથીઆં બાકી રહેશે તો ફરી વારી શરૂ થશે અને બધાં પગથીઆમાં ઘર બાંધાઈ રહે ત્યાં સુધી રમત ચાલશે. પોતે બાંધેલા ઘરની સંખ્યા પ્રમાણે સૌ વધારે ગણા વિજયી ગણાશે.

બેઠી રમતો

૬ થી ૧૨ વર્ષની ઉંમર માટે

૨૨૪ કૂદા પાણીમાં

સંખ્યા : ૪ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા:—બધા રમનાર ઊભા રહી શંક નેટલું મોટું વર્તુળ દોરવું.

બધા રમનાર વર્તુળ પર ઊભા રહેશે. વર્તુળની અંદરનો ભાગ તળાવ ગણાશે. બધા રમનાર રમત શરૂ થતાં આ તળાવના કિનારા પર હાથ કમર પર રાખી ઊભા રહેશે. હવે શિક્ષક ‘ કૂદા પાણીમાં ’ અથવા ‘ નીકળો બહાર ’ એ બેમાંથી કોઈપણ હુકમ આપશે. પહેલાં હુકમ મળતાં જ રમનારાઓએ પોતાના બંને પગ સાથે આગળ ફેલાવી તળાવની (વર્તુળની) અંદર ફેદી પડવું જોઈશે અને બીજાં હુકમ મળતાં જ તેજ પ્રમાણે બંને પગ સાથે પાછળ ફેલાવી તળાવની (વર્તુળની) બહાર ફેદી નીકળવું જોઈશે. બધા રમનારાઓએ જો હુકમ મળે તે ક્રિયા કરવી જોઈશે: નહિ તો બાદ થશે. ત્યારે બધા તળાવની બહાર હોય અને ‘ નીકળો બહાર ’ એવો હુકમ મળે ત્યારે કોઈએ કંઈ પણ ક્રિયા ન કરતાં ફક્ત ઊભા રહેવું જ જોઈશે; અને એ પ્રમાણે બધા તળાવની અંદર હોય અને ‘ કૂદા પાણીમાં ’

એવો હુકમ મળે ત્યારે પણ કંઈ ક્રિયા કામચો કરવી જોઈશે નહિ. આમાં જે કામ ભૂલ કરશે તે બાદ થશે; ચોટલે કે પોતાની જગાએ બેસી જશે; આમ રમતાં જે હલે સુધી રહેશે તે વિજયી ગણાશે.

જો રમવાની જગા સાંકડી હોય તો લગભગ ૬ ફૂટના અંતરે બે સમાંતર રેખાઓ દોરી તેની વચ્ચેના ભાગને ' નદી 'નું નામ આપી છોકરાઓને બંને કિનારા પર નદી તરફ મોં રખાવી ઊભા રાખી રમત રમાડવી.

૨૨૫ ક્વાયત

સંખ્યા : ૪ થી ૪૦

બધા રમનારને સંખ્યાના પ્રમાણમાં એક અથવા વધારે હારમાં ઊભા રાખવા. રમત શરૂ થતાં તેમને ક્વાયતના હુકમો (જે રમનારા જાણતા હોય તે) જેવા કે ' દૈને રખ ', ' બાય રખ ', ' ધૂમ જતવ ' વગેરે શિક્ષક આપશે. જો તો રમનારાઓએ તરત અમલ કરવા જોઈશે. જે ભૂલ કરશે તે બાદ થશે; ચોટલે કે બહાર બેસી જશે.

છોકરાઓ બરાબર આ રમત રમતા થઈ જાય તે પછી શિક્ષક હુકમ આપવાની ગતિ વધારવી; ચોટલે કે વચ્ચે વચ્ચે ચાર પાંચ હુકમો ઝડપી ગતિથી આપવા.

૨૨૬ ઊલટી

સંખ્યા : ૪ થી ૪૦

બધા રમનાર વર્તુળાકારે, અથવા સંખ્યા પ્રમાણે એક અથવા વધારે હારમાં થોડા થોડા અંતરે ઊભા રહેશે. બધા પોતાને જોઈ તથા સાંભળી શકે તેવી જગાએ સામે શિક્ષક ઊભો રહેશે. રમત શરૂ થતાં શિક્ષક કામ ક્રિયા કરવાનો હુકમ આપશે; જ્યારે બધા રમનારાઓ તેથી ઊલટી ક્રિયા કરશે; જેમ કે, જ્યારે શિક્ષક ' ઊભા થાવ ' એવો હુકમ આપે ત્યારે બધાએ તરત બેસી જવું જોઈશે. ભૂલ કરનાર રમતમાંથી બાદ થશે. તેવી રીતે ' બેસી જવ ' કહેવામાં

આવતાં બધાએ ઊભા થવું જોઈશે. ‘હાથ ઊંચે કહેવામાં આવતાં બધાએ હાથ નીચે લેવા જોઈશે વગેરે. આમ જે હેલ્લે સુધી રહેશે તે વિજયી ગણાશે.

૨૨૭ લાકડી તોલ

સંખ્યા : ૪ થી ૮૦

સાધન:—રમનારની સંખ્યા જેટલી લગભગ ૪ ફૂટ જેટલી લાંબી લાકડીઓ.

બધા રમનાર એક બીજાથી ૭ ૭ ફૂટના અંતરે વર્તુળાકારે અથવા એક યા વધારે હારમાં ઊભા રહેશે. દરેક પોતાની પાસે એક લાકડી રાખશે જેનો એક છેડો પોતાની ખૂણી રાખેલી હથેલીમાં અને બીજો સીધો ઊંચે રહે તેમ લાકડી બીજા હાથ વડે વચ્ચેથી પકડી રાખશે. રમત શરૂ થયાની સંજ્ઞા મળતાં જ દરેક પોતે લાકડી પકડેલો હાથ ઝાડી દેશે; એટલે કે લાકડીને ફક્ત ખૂણી હથેલી પર જ તોલી રાખશે. કોઈ પોતાની જગાએથી ખસી શકશે નહિ. જે ખસશે, અથવા જેની લાકડી પડી જશે, અથવા જે બીજા હાથ યા શરીરના બીજા કોઈ ભાગનો ટેકો લાકડીને આપશે તે બાદ થશે; એટલે કે લાકડી જમીન પર ટેકવી ઊભો રહેશે અથવા ખસી જશે. જે હેલ્લે સુધી રહેશે તે વિજયી ગણાશે.

૨૨૮ હાથ તાળી

સંખ્યા : ૮ થી ૨૫

એકજાણ દાવ આપનાર સિવાય બધા રમનાર પાસે પાસે વર્તુળાકારે ઊભા રહેશે. દાવ આપનાર વર્તુળની અંદર વચ્ચે ઊભો રહેશે, વર્તુળ પર ઊભેલા બધા પોતાનો એક હાથ કાણીમાંથી વાળા આગળ લંબાવી, હથેલી ઉપર રહે તેમ રાખશે. રમત શરૂ થતાં દાવ આપનાર બધાની આગળ થર્મ પસાર થતાં કોઈના લંબાવેલા હાથમાં એકદમ તાળી આપશે જે તેણે હાથ ઊંચો ફેરવી નાંખી

અથવા નીચે ખેંચી લઈ ચૂકાવવી જોઈશે. જેની હથેળી પર તાળી વાગશે તેને માથે દાવ આવશે. અને ફરી રમત શરૂ થશે. દાવ આપનારની જોટલી તાળી ખાલી જશે એટલી એના માથે ચાડી ચડશે.

૨૨૮ ઘાણી

સંખ્યા: ૮ થી ૧૫

રમનારમાંથી એક જણ બંને પગ ભંગા રાખી; શરીર ટટાર રાખી તથા હાથથી અદ્યવાળી વચ્ચે સંભો રહેશે. અને બાકીના તેની આજુબાજુ વર્તુળાકારે એક બીજાની પાસે ખેંચી પગ આગળ સીધા લાંબાવી ઊભેલાના પગને અડકાડી ખેંચશે. રમત શરૂ થતાં વચ્ચે ઊભેલો છોકરો પગ ખસેડ્યા વિના પોતાના ટટાર શરીરને ગમે તે બાજુ નાંખશે અથવા શિક્ષક તેના શરીરને ગમે તે બાજુ ધક્કો મારશે. ખેંચેલામાંથી જેના તરફ તેનું શરીર ખસે તેણે બે હાથ પર તેને ઝીલી બીજા કાર્ડ તરફ ધકેલી આપવું જોઈશે. જે તેમ નહિ કરી શકે તેણે વચ્ચે ઊભેલાની જગાએ આવવું પડશે અને વચ્ચે ઊભેલો છોકરો તેની જગાએ ખેંચી ફરી રમત શરૂ થશે.

રમનારની સંખ્યા બે વધારે હોય તો દરેક ટુકડીમાં પૂરતી સંખ્યા રહે તેમ તેમની ટુકડીઓ પાડી દરેક ટુકડી અલગ અલગ રમત રમે તેવી વ્યવસ્થા કરવી.

૨૩૦ હોલો રાણો

સંખ્યા: ૨ અથવા વધારે.

રમનાર છોકરાઓને એકી બેકી નંબર આપી બમ્બેની જોડમાં બોડવી, દરેક જોડના બે છોકરા એક બીજાથી વિરુદ્ધ દિશામાં મોં રાખી એક બીજાને પીઠ અડકાડી ઊભા રહેશે. પછી દરેક જોડનો એકી નંબર ખભા પરથી એકી નંબરના હાથ પકડીને તેને પોતાની પીઠ પર જરા આગળ નમીને સુવાડશે. પછી તે બે જણા નીચે પ્રમાણે સલાવ જવાબ કરશે:—

ભાર ઉપાડનાર ઊંકરો—‘મારા ઘર પર ડ્રાણુ એ ?’

સૂઈ જનાર ઊંકરો—‘હોલો રાણો.’

ઉપાડનાર ઊંકરો—‘શું ખાય ?’

સૂઈ જનાર—‘ઘઉંની રોટી.’

ભાર ઉપાડનાર—‘શું પીએ ?’

સૂઈ જનાર—‘ગંગા કા નીર.’

ભાર ઉપાડનાર—‘ક્યાં સુએ ?’

સૂઈ જનાર—‘તારા ઉપર.’

ઉપાડનાર—‘ઉતર હોલા મારા વારો.’

ઉપર પ્રમાણે ઝેડી સૂઈ જનાર (ઝેડી નંબર)ને ઉતારે છે. પછી સૂઈ જનાર ઉપાડનારને (ઝેડી નંબરને) પોતાની પીડ પર લેશે અને ઉપર મુજબ સવાલ જવાબ કરશે.

૨૩૧ હસાહસ

સંખ્યા : ૮ થી ૩૦

મંદાનવ્યવસ્થા:—લગભગ ૪ ફૂટના અંતરે જે સમાંતર રેખાઓ દોરવી.

સાધન:—ત્રણ આળુ કાળી તથા ત્રણ આળુ ધાળી રંગેલી એવા દરેક લગભગ ત્રણ ઈંચ આળુ વાળો લાકડાનો ધન.

જ્યાં રમનારાઓની જે સરખી ટુકડી પાડી અને ટુકડીને એકેક રેખા પર સામસામે ડેલી રાખવી. અને ગમે તે એક ટુકડીને કાળા (અથવા કાગડા) અને બીજીને ધાળા (અથવા બગલા) એવું નામ આપવું. રમત શરૂ થતાં શિક્ષક અને ટુકડીની વચ્ચે પડે તેમ કાળો-ધાળો રંગેલો લાકડાનો ધન ડેખાવશે. જે આળુ ઉપર પડે તે નામ વાળી ટુકડી પોતાની જગાએથી ખસ્યા વિના સામી

દુકડીના હરીફાને હસાવવાનો પ્રયત્ન કરશે; જ્યારે સામી દુકડીએ જરા પણ હસવું નહિ જોઈશે. આ પ્રમાણે લોકડાનો ધન જ્યાં સુધી જમીન પર રહેશે ત્યાં સુધી આ સામી દુકડીમાંથી જે કાઈ હસશે તે આદ્ર થશે એટલે કે ખેતી જશે. તે પછી શિક્ષક ધન લઈ લેશે અને ફરી ઊછાળશે. આ પ્રમાણે રમત ચાલુ રહેશે. અગાઉથી નક્કી કરેલા વખત સુધી ઊછાળ્યા પછી જે દુકડીના વધારે ભિલ્લુઓ ના આદ્ર રહ્યા હશે તે દુકડી વિજયી ગણાશે.

૨૩૨ અતન મતન

સંખ્યા : ૮ થી ૪૦

અધા રમતારાઓ થોડા થોડા અંતરે વર્તુળાકારે ઊભા રહેશે. આ પછી દો દો ગિનતી બોલી દરેક બેઠી નંબર પોતાની આગળના એકી નંબરની પાછળ ઊભા રહેશે. હવે આગળ ઊભેલા એટલે કે દરેક એકી નંબર પોતાના બંને હાથ આગળ જમીન પર ટેકવી ઘોડા થશે અને પાછળ ઊભેલા બેઠી નંબર પોતાની આગળના ઘોડા પર સવાર થશે. રમત શરૂ થતાં શિક્ષક કાઈ પણ ઘોડાની સામે આવી ઊભો રહેશે; જે વખતે તે ઘોડા પર સવાર થયેલો છાકરો પોતાનો જમણો હાથ ઊંચો કરી તે હાથની પોતાની મરજી મુજબ આંગળીઓ ઊંચી કરી પોતાના ઘોડાને પૂછશે, “અતન મતન ઘોડી છપ્પા, આવન જાડ કેટલાં?” એટલે તેની નીચે ઘોડા થનાર છાકરો પોતાની મરજી મુજબ પાંચ કે તેની અંદરની કાઈ પણ સંખ્યા બોલશે. જે સવારે ઊંચી કરેલી આંગળીઓને આ બોલાગેલી સંખ્યા મળતી આવશે તો અધા સવાર થયેલા છાકરાઓને ઘોડા થવું પડશે અને ઘોડા થયેલા છાકરાઓ સવાર થશે. અને શિક્ષક કાઈ ઘોડાની પાસે જઈ ઊપર પ્રમાણે રમત ચાલુ કરશે. પણ જે ઘોડાએ બોલેલી સંખ્યા ખાટી પડશે તો અધા ઘોડા તથા સવાર પોતાની સ્થિતિમાં જ રહેશે અને શિક્ષક બીજા કાઈ ઘોડાની પાસે જઈ ઊપર પ્રમાણે રમત ચાલુ કરશે.

વિવિધતા તથા આનંદ ઉત્પન્ન કરવા શિક્ષકે રમત દરમ્યાન દરેક સવારને પોતાના ઘોડાને ધીમેથી થાગડવાની, ચંદી ખવરાવવાની તથા એવી ક્રિયાઓ કરાવરાવવી.

૨૩૩ ગરમ હાથ

સંખ્યા : ૫ થી ૨૫

રમનારમાંથી એક જણ હાથ આપશે હાથ આપનાર સિવાય બાકીના, બબ્બેની જોડમાં ગોઠવાઈ દરેક જણ એક બીજાની પાછળ રહે તેમ હરોલમાં ઊભા રહેશે. હાથ આપનાર સૌથી આગળ અને બંને હારની વચ્ચે ઊભો રહેશે. અને સહેજ આગળ નમી બંને હાથ વડે પોતાની આંખો દાખશે. હવે રમત શરૂ થતાં સૌથી આગળ ઊભેલી જોડ એટલે કે હાથ આપનારની બરાબર પછી ઊભેલી જોડમાંથી કોઈ એક જણ હાથ આપનારના થાપા પર ટપલી મારી તરત હાથ મૂળ સ્થિતિમાં પાછો ખેંચી લેશે. ટપલી વાગતાં જ હાથ આપનાર તરત પાછો ફરી તે જોડમાંથી (આગલી જોડમાંથી) ટપલી મારનારને સોંધી કાઢવા પ્રયત્ન કરશે. જો તેનું ખરું પડશે તો તે અને ટપલી નહિ મારનાર એકેક હરોલમાં ઇંછે જઈ ઊભા રહેશે; અને ટપલી મારનાર હાથ આપનાર બનશે. જો ખોટું પડશે તો તેનો તે જ હાથ આપનાર રહેશે અને ટપલી મારનારની જોડ પોતપોતાની હરોલમાં ઇંછે જશે અને અગાઉ પ્રમાણે બીજી ઊભેલી જોડમાંથી કોઈ ટપલી મારશે, આમ રમત ચાલુ રહેશે.

૨૩૪ નેતા બોળ

સંખ્યા : ૧૫ થી ૪૦

હાથ આપનાર એક જણ સિવાય બાકીના રમનાર વર્તુળાકારે બેસશે. હાથ આપનાર થોડે દૂર જઈ બધા બેઠેલા તરફ પીડ રાખી ઊભો રહેશે. હવે બેઠેલાઓ પોતાનામાંથી કોઈ પણ એકને પોતાના નાયક તરીકે, હાથ આપનારને બરાબર ન પડે તેમ છાની રીતે નક્કી કરશે (અથવા શિક્ષક નક્કી કરી આપશે.) આ નાયક પોતાની

મરણ મુજબ કાઈ પણ ક્રિયા કરશે. જેમ કે, હાથ જમીન પર અથવા પગ પર અથવા માથા પર અથવા ખભા પર પછાડવા યા ઘસવા વગેરે. બાકીના બેઠેલાઓ તેનું અનુકરણ કરશે. હવે દાવ આપનારને સંજ્ઞા મળતાં બેઠેલાઓની પાસે આવી નાયકને શોધી કાઢવા પ્રયત્ન કરશે. નાયકે થોડીવારે ક્રિયા બદલવી અને બાકીના બેઠેલાઓએ ધ્યાન રાખી તરત તે પ્રમાણે ક્રિયા બદલવી જોઈશે. જો દાવ આપનાર પહેલા જ પ્રયત્ને નાયકને શોધી શકે તો પાંચ, બીજા પ્રયત્ને શોધી શકે તો ત્રણ અને ત્રીજા પ્રયત્ને શોધી શકે તો એક એમ ગુણ આપવા; અને ત્રણ પ્રયત્ને પણ ન શોધી શકે તો એક પણ ગુણ ન આપવો. તે પછી બીજા કાંઈ છોકરાને માથે દાવ આપી બીજા કાંઈને નાયક બનાવી રમત ફરી શરૂ કરવી. આમ વારાફરતી બધાને માથે દાવ આવે તેમ કરવું.

૨૩૫ વસ્તુ બોળ

સંખ્યા : ૧૫ થી ૪૦

સાધન:—મૂડીમાં સમાઈ શકે તેવી કાઈ નાની વસ્તુ. જેવી કે વીંટી અથવા કાંકરો વગેરે.

દાવ આપનાર એક સિવાય બધા રમનારા વર્તુળાકારે બેસશે અને દાવ આપનાર વર્તુળ તરફ પીઠ રાખી થોડે દૂર જઈ બેસશે. બેઠેલાઓમાંથી કાંઈ એક જણને, દાવ આપનારને બગર ન પડે તેમ શિક્ષક વસ્તુ મૂડીમાં આપશે. તે પછી સંજ્ઞા મળતાં દાવ આપનાર બેઠેલાઓની પાસે આવી વર્તુળની આબુઆબુ ફરી તે કાની પાસે છે તે શોધી કાઢવા પ્રયત્ન કરશે. જ્યારે દાવ આપનાર વસ્તુ રાખનારની જેમ જેમ પાસે આવતો જશે તેમ તેમ બેઠેલાઓએ વધારે મોટેથી “ આ...આ...આ...” એમ બોલવું જોઈશે અને તેનાથી જેમ દૂર જાય તેમ પોતાનો અવાજ ધીમે કરવો જોઈશે. આમ અવાજ પરથી દાવ આપનારે વસ્તુ રાખનારને શોધી કાઢવો.

જોઈશે. જો પહેલા પ્રયત્ને શોધી શકે તો પાંચ, બીજા પ્રયત્ને શોધી શકે તો ત્રણ અને ત્રીજા પ્રયત્ને શોધી શકે તો એક એમ ગુણ આપવા.

આ રમતમાં અવાજને બદલે તાળી પડાવીને પણ રમત રમાડી શકાય.

૨૩૬ ફીઝ

સંખ્યા : ૮ થી ૪૦

અથા રમનારાઓ વતુળાકારે બેસી જશે. રમત શરૂ થતાં એક (પહેલો) છોકરો ' એક ' બોલશે. તે પછી તેની પછી બેઠેલો છોકરો ' બે ' બોલશે. એ પ્રમાણે દરેક બેઠેલા પોતાના ક્રમ પ્રમાણે સંખ્યા બોલતા જશે. છેલ્લો પોતાની સંખ્યા બોલી ગયા પછી પાછો પહેલો છોકરો તેની પછીની ક્રમ પ્રમાણે સંખ્યા બોલશે; અને એમ સંખ્યા બોલવાનું ચાલુ રહેશે. પરંતુ રમનારાઓએ એ લક્ષમાં રાખવાનું કે, જે સંખ્યાને વિના શેષે પાંચ વડે ભાગી શકાય તે સંખ્યા ન બોલતાં ત્યાં ' ફીઝ ' બોલવાનું રહેશે. તથા ૫૨ થી ૫૯ સુધીની સંખ્યા વચ્ચે શીઝ એક, શીઝ બે એ પ્રમાણે તથા ૫૫ વખતે ' શીઝ શીઝ ' એમ બોલવાનું રહેશે. જે કોઈ સંખ્યા ક્રમમાં બોલતી વખતે ભૂલ કરશે, અથવા ' ફીઝ ' બોલવાને બદલે સંખ્યા બોલશે, અથવા જ્યાં સંખ્યા બોલવાની ત્યાં ' શીઝ ' બોલશે તે રમતમાંથી બાદ થશે અને બે કદમ પાછળ જઈ બેસશે. કોઈ રમનાર બાદ થતાં તેની પછીના છોકરાએ એકથી ગિનતી શરૂ કરવી જોઈશે. આ પ્રમાણે જે છેલ્લે સુધી રહેશે તે વિજયી ગણાશે.

૨૩૭ બઝ

સંખ્યા : ૮ થી ૪૦

આ રમત આગળ જણાવેલી ' શીઝ 'ની જેમ જ રમાશે. એટલે પહેલો છોકરો એકથી ગિનતી બોલવી શરૂ કરશે અને દરેક

બેઠેલાઓ પોતાના ક્રમ પ્રમાણે સંખ્યા બોલશે; પરંતુ દરેકે લક્ષમાં રાખવાનું કે, જે સંખ્યાને સાત વડે નિઃશેષ ભાગી શકાય તેવી સંખ્યા જેમ કે, ૭-૧૪-૨૧-૨૮ વગેરે તથા જે જે સંખ્યામાં ૭ આવે તેવી સંખ્યા જેમ કે, ૧૭-૨૭-૩૭ વગેરે આગળ 'બઝ' બોલવાનું રહેશે. તથા ૭૧ થી ૭૯ સુધીની સંખ્યા આગળ 'બઝ એક,' 'બઝ બે'...એ પ્રમાણે, તથા ૭૭ આગળ 'બઝ બઝ' એમ બોલવાનું રહેશે. આ નિયમ પ્રમાણે જે ન બોલતાં ભૂલ કરશે તે બાદ થશે અને બે કદમ પાછળ જઈ બેસશે. એક જણ બાદ થયેથી તેની પછીનો છોકરો એકથી ગિનતી શરૂ કરશે. આ પ્રમાણે જે જે સુધી રહેશે તે વિજયી ગણાશે.

૨૩૮ કીમની રમત

સંખ્યા : ૮ થી ૪૦

સાધન:—જુદી જુદી ગતતની ૨૦ થી ૨૫ વસ્તુઓ, તથા દરેક રમનાર દીડ એકેક કાગળ તથા પેન્સીલ, વસ્તુઓ ઢાંકી શકાય તેવો લૂગડાનો કટકો.

રમત માટેની વસ્તુઓને ચોરડામાં અથવા મેદાન પર બધા જોઈ શકે તેવા સ્થળે અથવા ટેબલ પર લૂગડાનો કટકો ઢાંકીને અગાઉથી ગોઠવી રાખવી. બધા રમનારને આજુબાજુ થોડા થોડા અંતરે કાગળ તથા પેન્સીલ આપી બેસાડવા. હવે રમત શરૂ થતાં શિક્ષક વસ્તુઓ પરથી ઢાંકણું લૂગડું ઊઠાવી લેશે અને લગભગ એક મીનીટ સુધી બધી વસ્તુઓ ખુલ્લી રાખશે. આ દરમ્યાન બેઠેલા બધા કંઈ પણ અવાજ કર્યા વિના વસ્તુઓને ખરાબર જોઈ લેશે. એક મીનીટ પછી શિક્ષક વસ્તુઓ પર લૂગડું ઢાંકી દેશે. હવે દરેક પોતાને જેટલી વસ્તુઓ યાદ રહી હશે તે બધીનાં નામ પોતાના કાગળ પર લખી નીચે પોતાનું નામ લખી લગભગ બે મીનીટની અંદર શિક્ષકને અથવાં જોડેના છોકરાને તપાસવા આપી દેશે. જેણે સૌથી વધારે ખરી વસ્તુઓનાં નામ લખ્યાં હશે તે વિજયી ગણાશે.

૨૩૯ સાદ પરખ

સંખ્યા: ૮ થી ૨૫

અધા રમનાર વર્તુળાકારે બેસી જશે; તથા એક જણ દાવ આપનાર વચ્ચે ઊભો રહેશે. દાવ આપનારની આંખો શિક્ષક પાટો આંધીને અથવા હાથ વડે દાખીને અંધ કરશે. હવે શિક્ષક બેઠેલા-ઓમાંથી જેને સંજ્ઞા કરે તે ઊભો થઈ તાળી પાડશે (અથવા પાસે આરણ્ય હોય તો તેની સાંકળ ખખડાવશે.) એટલે દાવ આપનાર બોલશે કે, “કાણુ એ ?” ત્યારે તાળી પાડનાર પોતાનો અવાજ અદલી જવાખ આપશે કે, “એ તો હું.” આ અવાજ પારખી દાવ આપનાર બોલશે કે, “કાણુ—(પોતે પરબેલા છાકરાનું નામ),” જે ખરું નામ હશે તો દાવ આપનારને પાંચ ગુણ મળશે અને તેનો પાટો છાંડી નાખવામાં આવશે. જે બોટું પડશે તો તાળી પાડનાર ફરી બોલશે કે, “ના એ નહિ.” આ અવાજ પારખી દાવ આપનાર ફરી આગળ કલ્પના દોડાવી બોલશે, જે આ બીજા પ્રયત્ને ખરું પડશે તો ત્રણ ગુણ મળશે. અને બોટું પડશે તો તાળી પાડનાર ફરી બોલશે કે, “ના એ નહિ.” અને એમ ત્રીજો પ્રયત્ન દાવ આપનારને આપશે. જે ત્રીજા પ્રયત્ને ખરું પડશે તો એક ગુણ મળશે. અને બોટું પડશે તો એક પણ ગુણ મળશે નહિ. ત્યાર પછી બીજો છાકરો એ પ્રમાણે દાવ આપશે. એમ અધાની ચારી આવી જતાં સૌથી વધારે ગુણ મેળવનાર વિજયી ગણાશે.

બેઠી રમતો

૧૨ વર્ષથી ઉપરની ઉંમર માટે

૨૪૦ ફીઝ-ખઝ

સંખ્યા: ૮ થી ૪૦

આ રમત આગળ પૃષ્ઠ નંબર ૧૮૭ પર જણાવેલી બે રમતો ફીઝ તથા ખઝનું મિશ્રણ છે. તે રમતો પ્રમાણે રમનારાઓ વર્તુળાકારે બેસી ક્રમ પ્રમાણે સંખ્યા બોલશે. પરંતુ ફીઝ રમતમાં જણાવ્યા

મુજબની સંખ્યા જેને બોલવાની આવે તેણે 'શીઝ' બોલવું તથા બીજી રમતમાં જણાવ્યા મુજબની સંખ્યા આગળ તે સંખ્યા બોલનારે 'બીજી' બોલવું જોઈશે. જે સંખ્યા શીઝ તથા બીજી બંનેને લાગુ પડતી હશે જેવીકે ૩૫, વગેરે તે તે સંખ્યાને બદલે 'શીઝ-બીજી' બોલવું જોઈશે. આ નિયમ પ્રમાણે સંખ્યા બોલવામાં જે ભૂલ કરશે તે રમતમાંથી બાદ થશે. અને પછીના ઓકરાથી એકથી સંખ્યા બોલવાની શરૂ થશે. આ રીતે છેલ્લે સુધી રહેનાર ઓકરો વિજયી ગણાશે.

૨૪૧ પૃથ્વી પાણી ને પવન

સંખ્યા: ૮ થી ૪૦

દાવ લેનાર એક જણ સિવાય બધા રમનારા વર્તુળાકારે બેસી જશે. દાવ લેનાર ધીમે અવાજે 'પૃથ્વી પાણી પવન' એમ વારંવાર બોલતો બોલતો વર્તુળની અંદર દરેકની પાસે થઈ પસાર થશે અને બેઠેલામાંથી કોઈ એકની તરફ આંગળી કરી મોટે અવાજે પૃથ્વી, પાણી, પવન એ ત્રણમાંથી કોઈ એક શબ્દ બોલશે. આ બોલાય કે તરત શિક્ષક ધીમી ગતિથી એક...એ...ત્રણ...ચાર...પાંચ એમ પાંચ સેકન્ડ મોડેથી બોલીને ગણશે. આ સમય દરમિયાન જેની તરફ દાવ લેનારે આંગળી કરી હશે તેણે જે શબ્દ દાવ લેનાર બોલ્યો હશે તેના કોઈ એક પ્રાણીનું નામ બોલવું જોઈશે. જેમકે દાવ લેનાર પૃથ્વી બોલ્યો હશે તો માણસ, ઘોડો, કુતરો, બગદ વગેરેમાંથી પૃથ્વી પરના કોઈ એક પ્રાણીનું નામ; દાવ લેનાર પાણી બોલ્યો હશે તો માછલી, મગર, કાચબો વગેરેમાંથી કોઈ એક જળચરનું નામ; અને દાવ લેનાર પવન બોલ્યો હશે તો કોઈપણ એક પક્ષીનું નામ પાંચ સેકન્ડ દરમિયાનમાં બોલવું જોઈશે. જેની તરફ આંગળી કરી હોય તે જે પાંચ સેકન્ડ દરમિયાનમાં ખરું નામ બોલશે તો તે દાવ લેનાર બનશે અને અગાઉનો દાવ લેનાર તેની જગાએ બેસી જશે; અને એમ ફરી રમત ચાલશે. પણ જે તે ખોટું નામ બોલશે, અથવા

પાંચ સેકન્ડ પૂરી થયા પહેલાં ખરું નામ આપી શકશે નહિ તો તેને માથે એક ચાટી ચઢશે અને એનો એજ દાવ લેનાર પ્રથમ પ્રમાણે બોલતો બોલતો રમત ચાલુ રાખશે. જેની તરફ આંગળી કરવામાં આવી હોય તેણે ધ્યાન રાખવું જોઈશે કે એક વાર બોલાઈ ગયેલા પ્રાણીનું નામ ફરી બોલી શકાશે નહિ. ત્રણ ચાટી ચઢનાર શિક્ષાને માયક ઠરશે અને પછી પહેલેથી રમત શરૂ થશે.

આ રમતમાં દ્રાઈની તરફ આંગળી કરવાને બદલે, દાવ લેનાર વર્તુળમાં વચ્ચે ઊભો રહી દ્રાઈની તરફ દોડા ફેંકે એ રીતે પણ રમત રમી શકાશે.

૨૪૨ ચાદ હાસ્ત

સંખ્યા: ૮ થી ૨૫

બધા રમનાર વર્તુળાકારે બેસી જશે. રમત શરૂ થતાં પહેલાં છોકરો ઊભો થઈ બોલશે કે, ‘અમથાભાઈ—(દ્રાઈ એક ચીજનું નામ) ક્ષમ પેથાપુર આવ્યા.’ આમ બોલી તે બેસી જશે. ત્યાર પછી તેની પછી બેઠેલો છોકરો તેજ પ્રમાણે બોલશે; પરંતુ આગળનો છોકરો જે ચીજનું નામ બોલ્યો હશે તે ઉપરાંત બીજી કાઈ એક ચીજનું નામ વધારશે. તે પછી ત્રીજો છોકરો ઊભો થઈ આગળનો છોકરો બોલ્યો હશે તે પ્રમાણે બોલશે પરંતુ ચીજોમાં પોતાની એક નવી ચીજનું નામ ઉમેરશે. આ પ્રમાણે દરેક પોતાની નવી ચીજનું નામ ઉમેરી પોતાની આગળના છોકરાનું આખું વાક્ય બોલશે. દરેકે બોલાવેલી ચીજોનાં નામ ક્રમસર બોલવાં જોઈશે. જે બોલવામાં ભૂલ કરશે તે રમતમાંથી બાદ થશે. આ પ્રમાણે જે જીતેલું સુધી રહેશે તે વિજયી ગણાશે.

૨૪૩ અંત કડી

સંખ્યા: ૮ થી ૩૨

બધા રમનારને જે સરખી ટુકડીમાં વહેંચવામાં આવશે. હવે રમત શરૂ થતાં કાઈ એક ટુકડીમાંથી એક છોકરો કાઈ કવિતાની એક

ટૂંકી (કડી) બોલશે. હવે આ બોલાયેલી કડીમાં જે છેલ્લો અક્ષર હશે તેનાથી શરૂ થતી કોઈ કવિતાની ટૂંક (કડી) સામી ટુકડીમાંથી કોઈ એક છોકરો બોલશે. આમ દરેક ટુકડીમાંથી કોઈ એક છોકરો પોતાની સામેની બોલાયેલી કડીના છેલ્લા અક્ષરથી શરૂ થતી એવી કવિતાની ટૂંક બોલશે. કડીને છેડે જો 'ણ' આવે તો 'ન' અક્ષરથી શરૂ થતી તથા 'ળ' આવે તો લ અક્ષરથી શરૂ થતી કડી બોલવી. એકવાર બોલાઈ ગયેલી કડી ફરી બોલી શકાશે નહિ. આ પ્રમાણે રમતાં જે ટુકડી નિયમ પ્રમાણે પોતાને બોલવાની કડી બોલી શકશે નહિ તે હારી ગણાશે.

૨૪૪ જાપાની સલામી

સંખ્યા: ૪ અથવા વધારે

બધા રમનાર વર્તુળાકારે ઊભા રહેશે. હવે શિક્ષક તેમને અનુકરણ પદ્ધતિથી જાપાની લોકોની સલામી શીખવશે. આ માટે પ્રથમ તો તેમને જગા પરજ દોડવાની ક્રિયા (Stationary running) બધાને સાથે શીખવશે. તે આવડી ગયા પછી નીચેની લીટીના શબ્દો ટુકડે ટુકડે બધાને સાથે બોલાવીને શીખવશે.

“ મેં કે સાગ ધાહુ.”

ઉપરની લીટી બધાને અરાખર યાદ રહી જાય તે પછી શિક્ષક બધાને જગા પર સ્થિર હોડ કરતાં કરતાં તે લીટી વારંવાર જોટલી અને તેટલી ઝડપથી બોલતા જવાનો હુકમ આપેલા ઝડપથી અને વારંવાર બોલવાથી આલાક છોકરાઓ ધીમે ધીમે સમજતા જશે કે તેનો અર્થ ‘ મેં કેસા ગધા હું.’ એવો થાય છે. અને તરત બોલતા બંધ થઈ જશે; તથા પોતાને અને તે લીટી નહિ સમજવાને લઈને વારંવાર ઝડપથી બોલતા એવા બીજાઓને હસશે.



અનુકરણ તથા અભિનય રમતો

આ રમતો ખાસ કરીને નાના છોકરાઓ માટે છે. ૬ થી ૮ વર્ષની ઉંમર દરમિયાન છોકરાઓમાં અભિનય તથા અનુકરણવૃત્તિ મુખ્ય હોય છે. છોકરાઓ જે વાતાવરણમાં જીછે છે તેના પ્રસંગોનું અનુકરણ કરે છે. દુકાન માંડવી, દીંગણા-દીંગણીની રમત રમવા, દોડતી આગગાડી, કૂચ કરતા સિપાઈઓ, જુદાં જુદાં પ્રાણીઓની ચાલ આ વધી આવતો પ્રત્યે છોકરાઓને ખાસ આકર્ષણ હોય છે; અને તેમની રમતોમાં આવી જોડેલી આવતોતો અભિનય તથા અનુકરણ મુખ્ય ભાગ ભજવે છે.

મોટી ઉંમરનાઓને કદાચ આ રમતો નકારી અથવા અર્થ વિનાની લાગશે. પરંતુ જે તેઓ પોતાની તથા બીજાઓની આગવગની રમતોને યાદ કરશે તો જાણશે કે અભિનય તથા અનુકરણ રમતો માટે તેમને પણ એકવાર અઘ્ઘ આકર્ષણ હતું.

વાર્તા રમતો

વાર્તા રમતોનો મુખ્ય હેતુ વાર્તાને અનુસરી વાર્તાનાં પાત્રો અથવા પ્રસંગોનું વધા છોકરાઓ અનુકરણ કે અભિનય કરે અને તે દ્વારા છોકરાઓ ગમત સાથે વ્યાયામ મેળવે તે છે. એટલે વાર્તા રમતો

મુખ્યત્વે કરીને નાના છોકરાઓને (દસ વર્ષની નીચેના) ખૂબજ રસ-દાયક થઈ પડે છે. છોકરાઓની અનુકરણ તથા અભિનય કરવાની સાહજિક વૃત્તિ વાર્તા રમતો દ્વારા સંતોષાય છે. છોકરાઓને ગમત સાથે વ્યાયામ આપી શકાય છે. ઉપરાંત વાર્તા-પ્રસંગો તથા પાત્રોનું અનુકરણ કરતાં યુક્ત શિક્ષણ (Associate learning) મળી રહે છે.

દરેક રમતની જેમ વાર્તા રમતની સફળતાનો આધાર શિક્ષક પર રહે છે. એટલે શિક્ષકે મુખ્યત્વે કરીને નીચેની બાબતો ખાસ ધ્યાન રાખવી જોઈશે:—

૧ વાર્તા રમતો દાખલ કરતાં પહેલાં જુદાં જુદાં પ્રાણીઓ જેવાં કે હાથી, ઘોડા, સિંહ, સસલું, વાંદરો, દેડકા વગેરેના અવાજ તથા ચાલ, આગગાડીનો અભિનય, સિપાઈની ફૂચ, વગેરે બાળકોને વર્તુળાકારે ઊભા રાખી શીખવ્યા પછી રમતો દાખલ કરવી.

૨ વાર્તાની પસંદગી—આપણા દેશ અને સમાજના પાત્રો તથા પ્રસંગો કે જે છોકરાઓ સહેલાઈથી સમજી શકે તથા અનુકરણ કરી શકે તેવી વાર્તાઓ લેવી. આપણી પ્રચલિત લોકવાર્તા, વીરવાર્તા, કે પરીવાર્તા પસંદ કરવી. છોકરાઓના પાઠ્યપુસ્તકમાંની વાર્તાઓ ખૂબ સફળતાપૂર્વક આપી શકાશે.

ખૂબ લાંબી વાર્તા પસંદ ન કરવી. લગભગ પાંચથી સાત મીનીટ સુધી ચાલે તેવી વાર્તા પસંદ કરવી.

૩ વાર્તા કહેતી વખતે શિક્ષકે ખૂબ રસ લઈને વાર્તા કહેવી.

૪ વાર્તા રમત રમાડતાં પહેલાં શિક્ષકે પોતે પ્રસંગોના અભિનય કરી બતાવવા; અને પછી રમત શરૂ કરવી.

૫ ખાસ કરીને મોટા સ્નાયુઓનો ઉપયોગ થાય એવા પ્રસંગો જેવા કે દોડવું, ફૂલું, મારવું, સૂઈ જવું, તરવું, વગેરેનું અનુકરણ

કરાવવું, લખવું, વાંચવું, જોવું, સાંભળવું, વગેરે નાના સ્નાયુઓની હીલચાલ લેવાની જરૂર નથી.

૬ વાર્તા રમતોમાં સાધનોનો ઉપયોગ કરવાનો હોતો નથી. જોટલે જે ક્રિયાનું ભાવદર્શન આપણા સ્નાયુઓ વડે કાલ્પનિક રીતે ચર્મ શંક્ર એમ હોય તે ક્રિયાઓ લેવી.

૭ બોલવાનું અનુકરણ અને તેટલું ઓછું રાખવું; પણ પ્રાણી-ઓના અથવા ગાડીના અવાજ, 'કે લર્ડ' શોકના ઉદ્ગારો કરવાને ઉત્તેજન આપવું.

૮ છોકરાઓને વર્તુળાકારે છૂટા છૂટા ઊભા રાખવા કે જેથી તેઓ શિક્ષકને બરાબર જોઈ તથા સમજી શકે.

ગીત રમતો

જેમ વાર્તારમતોમાં વાર્તા પ્રમાણે અભિનય કરવાનો હોય છે તેમ ગીત રમતોમાં બધા છોકરાઓ સાથે ગીત ગાશે અને તે પ્રમાણે અભિનય કરશે.

અનુકરણ તથા અભિનય રમતો

૬ થી ૮ વર્ષની ઉંમર માટે

૨૪૫ નેતાનું અનુકરણ મેદાન અથવા મોટો ગોરડો.

સંખ્યા : ૮ થી ૨૫

રમનાર છોકરાઓ શિક્ષકની પાછળ હારમાં ઊભા રહેશે. અને શિક્ષક જ્યાં જ્યાં થઈને જે પ્રમાણે દોડશે તે પ્રમાણે છોકરાઓ તેની પાછળ હારમાં એકઠોકની પાછળ દોડશે. વિવિધ પ્રકારની દોડ તથા પ્રાણીઓની ચાલનો શિક્ષક ઉપયોગ કરશે. તે પછી વર્તુળમાં છોકરાઓને ઊભા રાખી કે જેસાડી પોતે જુદી જુદી ક્રિયાઓ કરશે જેનું છોકરાઓ અનુકરણ કરશે.

૨૪૬ રીંગ માસ્ટર મેદાન અથવા મોટો ગોરડો.

સંખ્યા : ૮ થી ૨૫

રમનાર ઝાકરાગો વર્તુળાગરે ઊભા રહેશે અને શિક્ષક વર્તુ-
ળમાં વચ્ચે ઊભો રહેશે, જ્યાંથી તે કાઠ પણ પ્રાણીનું નામ બોલશે
કે તરત યધા ઝાકરાગો જમણી બાજુ ફરી તે પ્રાણીની ચાલનું
અનુકરણ કરતા વર્તુળ પર ચાલશે. થોડીવાર પછી અથવા નિયત
અંતર ચાલ્યા પછી શિક્ષક બીજા કાઠ પ્રાણીનું નામ બોલશે;
ઝોટલું ઝાકરાગો તે પ્રાણીની ચાલનું અનુકરણ કરશે, આ પ્રમાણેની
ચાલમાં બધાની ગતિ એકસરખી આવે તે માટે શિક્ષક પ્રયત્ન
કરેલા (હાથના હલનચલન દ્વારા જ તાલ આપીને અથવા એવી
કાઠ રીતે.) હવે શિક્ષક જ્યારે કાઠ નિયત સંજ્ઞા આપે ત્યારે
બધા ખેતાને મનપસંદ પ્રાણીની ચાલનું અનુકરણ કરશે.

આ રમતમાં ચાલને બદલે જુદા જુદા પ્રાણીઓની બોલી પણ
ઝાકરાગોને સાથે બોલાવવી. જેમ કે કાચલ--કુ...ઉ...કુ...ઉ...વગેરે.
કાગડા--કા...કા...કા...વગેરે. ગોર-ટે...હુ...ટે...હુ...વગેરે. પણ
બધા ઝાકરાગો એક સાથે અવાજ કરે તથા શિક્ષક તરફથી
સિમોટીની નિયત સંજ્ઞા મળતાં જ શાન્ત થઈ બેસે તે આવડત તરફ
ખાસ ધ્યાન આપવું.

શિક્ષક જે નામ બોલતી વખતે ખેતાની પાસેની ચામૂક
અથવા મોટી હલોવશે તેા વધુ મજા પડશે.

૨૪૭ નવીન ચાલ મેદાન અથવા મોટો ગોરડો. સંખ્યા : ૮ થી ૪૦

મેદાનવ્યવસ્થા—લગભગ ૩૦ ફૂટના અંતરે બે સમાંતર
રેખાઓ દોરવી.

અધા રમનારાઓ હારમાં હોરેલી એક રેખા પર ઊભા રહેશે. રમત શરૂ થતાં જમણા હાથે પાંડલો ઊભેલો છોકરો કાઠી એક નવીન પ્રકારની ચાલ ચાલતો સામી રેખા તરફ જશે. તે સામી રેખા પર પહોંચે કે તરત તેની પછી ઊભેલો છોકરો પાંડલા છોકરાની ચાલ સિવાયની બીજી કાઠી ચાલથી સામી રેખા પર પહોંચશે. આ પ્રમાણે વારાફરતી અધા છોકરાઓ આગળના છોકરાઓએ નહિ ચાલેલી એવી ચાલથી સામી રેખા પર પહોંચી જશે.

રટ્ટ આગગાડી

સંખ્યા : ૫ અથવા તેથી વધારે

અધા રમનાર છોકરાઓ એકએકની પાછળ એમ હરોલમાં ઊભા રહેશે. સૌથી મોટો છોકરો આગળ રહેશે. દરેક પોતાની આગળના છોકરાના ખભે હાથ રાખશે અથવા તેણે પાંડરેલું લગફ પાછળથી પકડશે. રમત શરૂ થતાં દરેક આગગાડીના અવાજની જેમ પ્રથમ ધીમેથી અને પછી ઝડપથી છુક...છુક...છુક એમ સાથે ખોલતા જશે અને આગળ ચાલશે. થાંદે દૂર સુધી ગયા પછી અટકી સ્ટેશન પરના ઝંપા દેખાવ કરશે એટલે કે જુદી જુદી વસ્તુઓ ફળ, શ્વા, સોડા-લેમન વગેરે વચનારાઓનું અનુકરણ કરશે. તે પછી સૌથી આગળ ઊભેલો છોકરો (એંછન) ફ...ફ એમ અવાજ કરશે એટલે અધા અગાઉ પ્રમાણે ઘેંઝાઝા જઈ અવાજ કરતા આગળ ચાલશે.

આ રમતમાં બધાની ક્રિયા એક સરખી થાય તથા તાલબંધ થાય તે માટે શિક્ષક પ્રયત્ન કરેલા.

રટ્ટ રાક્ષસી છીંક

અધા રમનારાઓ વર્તુળાકારે ઊભા રહેશે. રમત શરૂ થતાં અધા એક હાથ (ડાબો હાથ) જાતી પાસે રાખી બીજા હાથે તેમાંથી છાંકણી લઈ વારંવાર સંધવાતો અભિનય કરશે. પાંચ સાત વખત આમ કર્યા પછી શિક્ષક તરફથી 'તૈયાર'નો લુકમ મળતાં અધા ડાબે

જોશે અને શિક્ષક તરફથી સિસાટીની સંજ્ઞા મળતાં જ બધા મોટેથી તથા ઝડપથી એક સાથે ‘હોંશયાર’ એમ બોલશે અને તે સાથે કમરમાંથી સફેજ આગળ ઝૂકી આ પ્રમાણે છીંક ખાવાનો અભિનય કરશે.

૨૫૦ હવાઈ

બધા રમનાર વર્તુળાકારે ઊભા રહેશે. દરેક પોતાનો ડાબો પગ આગળ અને જમણો પગ લગભગ બેએક ફૂટ પાછળ રાખશે. રમત શરૂ થતાં દરેક હવાઈના અવાજની જેમ મોટેથી હોઠ વચ્ચેથી ‘મૃ...’ એમ શ્વાસ બહાર કાઢી અવાજ કરશે. અને તે સાથે બંને હાથને પાછળથી લઈ કમરમાંથી આગળ ઝૂકી જમીન પાસેથી લઈ, આગળ ડાંચે લઈ જશે અને ડાંચે જશે. હવે શ્વાસ પૂરો થતાં દરેક સાથે બે હાથે તાળી પાડશે અને પછી કમર પર હાથ મૂકી ખડખડાટ દસશે.

૨૫૧ આંખો

એક મોટો રમનાર છોકરો (આંખો) વચ્ચે ઊભો રહેશે. બાકીનામાંથી એક જણ દાવ આપનાર સિવાય બધા તેના બે પગે, હાથ વડે બરાબર વળગીને બેસી રહેશે. દાવ આપનાર આ બધાની આંખુઆંખુ એક દેરો ફરી વચ્ચે ઊભા રહેલા આંખાને પૂછશે.

“હવે સીંચુ, દહીએ સીંચુ, પાણીના પરખોટે સીંચુ, રાગ્ન રાગ્ન આર ઉવાડ.”

આંખો—“તું કાણુ છે ?”

દાવ આપનાર—“કાળો કાળો ચોર છું.”

“કેમ આવ્યો છે ?”

દાવ આપનાર—“રાગ્નની રાણીએ દાતણ કરી ફળ માગ્યાં છે તે લેવા આવ્યો છું.”

આંખો—“હમણાં છાણાં થાપ્યાં છે.”

આ સાંભળી દાવ આપનાર પાછા જશે. થોડીવાર પછી ફરી ઉપર પ્રમાણે સંવાદ થશે; જેના જવાબમાં હેલ્લો આંખો વારાફરતી અનુક્રમે કહેશે કે “હમણાં ઊગ્યો છે.” “નાનો છે.” “મોટો થયો છે.” “મોર આવ્યા છે.” “મરવા બેઠા છે.” “મોટી થઈ છે.” “પાકી છે.” વગેરે. પછી દાવ આપનાર બધા છોકરાની વારાફરતી જીભ જોશે અને બોલશે કે “આ તો કાચાં છે.” “આ કાઢેલાં છે.” “આ પાકાં છે.” વગેરે. અને પછી વળગીને બેઠેલા છોકરાઓને વારાફરતી ખેંચી ઊંડાવવાનું કરશે. જે છૂટશે તે થોડે દૂર પલાંડી વાળી અંગૂઠા પકડી બેસશે. બધા છૂટી ગયા પછી આંખો તથા દાવ આપનાર દરેક છોકરાને વારાફરતી પૂછશે કે “તાડું ગામ કયું ?” છોકરાઓ ગમે તે ગામનું નામ દેશે. પછી તે અને દરેક છોકરાને વારાફરતી અગલમાંથી પકડી તેણે કહેલું ગામ (થોડે દૂર) ઝુલાવતા ઝુલાવતા લઈ જશે અને બોલતા જશે કે, “તારી માએ ના લીંદોળ્યો તારા આપે ના લીંદોળ્યો, શેર કાદરાએ ન આપ્યા.” આ પ્રમાણે બધાને પલાંડી ઊંડાવ્યા વિના મૂકી આવ્યા પછી આંખો નાસી જવા પ્રયત્ન કરશે; જ્યારે બાકીના બધા તેની પાછળ પડી તેને પકડી લાવશે.

૨૫૨ બકરાંની ઝાંઝર

સાધન—લગભગ એક વેંત લાંબી સળી [કરાંડીનો કકડો]

રમનારાઓમાંથી એક મોટા એવો છોકરો રખારી તરીકે ઓળખાશે અને તે બાકીનાઓમાંથી એક જેરાવર છોકરા સિવાય બીજા બધાને પોતાની પાછળ બકરાં તરીકે લારખંધ એકએકની કમર ઝલાવીને ઊભા રાખશે. આ બાકી રાખેલો જેરાવર છોકરો ધોબી તરીકે ઓળખાશે અને તે કરાંડીનો કકડો પોતાની પાસે રાખશે. આ કરાંડીનો કકડો તેના ઘરની ફરતી ગળાશે. હવે રમત શરૂ થતાં

ધોળી પોતાના ઘરની ફૂંચી (કરાંડીનો કકડો) રગારીને આપી લૂગડાં ધોવા જશે (અભિનય કરશે) ધોઈને પાછા આવીને તે રગારી પાસે છાશ લેવા જશે, એટલે કે આ બે જગુ સામસામા હાથ પકડી વલોળું વલોવતા હોય તેમ કરશે. પછી ધોળી થએલો છોકરો છાશ લઈને જશે, થોડે દૂર જઈ પાછો આવી પોતાની ફૂંચી રગારી પાસે માગશે. રગારી પોતાની પાછળ ડાબેલા છોકરા તરફ આંગળી કરી કહેશે કે “એની પાસે જન.” એટલે ધોળી તે છોકરા પાસે ફૂંચી માગશે. ત્યારે આ છોકરા પોતાની પાછળના છોકરા કને ધોળીને મોકલશે. આમ જ્યારે ધોળી હંદા ડાબેલા છોકરા કને ફૂંચી માગશે ત્યારે તે કહેશે કે, “ચોર લઈ ગયા.” હવે ધોળી રગારીને કહેશે કે “લાવ મારી ફૂંચી નહિ તો લઈશ તારું બકડું.” અને આમ બોલતો બોલતો બકડાં થએલાં છોકરામાંથી કાઢી એકને બંચીને છૂટા પાડવાનું કરશે; જે વખતે રગારી થએલો છોકરો તેની સામે ફરી જઈ તેને તેમ કરતો અટકાવવા પ્રયત્ન કરશે. જે બકડું છૂટું થશે તે બાબુએ બેસી જશે એમ જ્યારે બધાં બકડાં છૂટાં થશે ત્યારે રમત પૂરી થશે.

૨૫૩ વાત ફૂંદડી

બધા છોકરાઓ વર્તુળાકારે બેસી જશે. શિક્ષક વચ્ચે ડાબે બેઠેલો. હવે શિક્ષક કાઢી એક ફૂંદડી બાળવાનાં છોકરાઓને કહેવા માંડે નક્કી કરશે. આ વાર્તામાં જે જે પાત્રો તથા વસ્તુઓ હોય તેમાંથી દરેક છોકરાને એકેક નામ આપી દેવું. દરેક છોકરો પોતાને કહેવામાં આવેલા નામને યરાયર યાદ રાખશે. હવે રમત શરૂ થતાં શિક્ષક છોકરાઓને ગમ્મત પડે તે રીતે ધીમે ધીમે વાત કહેશે. તેમાં જેને આપવામાં આવેલું નામ બોલાય તેણે પોતાની જગ્યાએ ડાબે થઈ ફૂંદડી ફરી તાળી પાડી બેસી જવું જોઈશે.

આ રમતમાં ફૂંદડી ફરવાને બદલે વિવિધતા માંડે બીજી કાઢી સંદેલી તથા ગમ્મત ઉત્પન્ન કરે તેવી ક્રિયા પણ નક્કી કરી શકાય.

વાર્તા રમતો

નીચે કેટલીક સૂચક વાર્તા રમતો નમૂના રૂપે વર્ણવી છે. બીજી રમતો શિક્ષકે પાઠ્ય પુસ્તકો અથવા ઇતિહાસ વગેરેમાંથી પસંદ કરવી. રૂપક શિયાળ અને દ્રાક્ષનું ઝાડ

વાર્તા

ક્રિયા

એક ભૂખ્યું શિયાળ ખોરાક માટે વલખાં મારતું હતું.

ચતુર્થમાં બાળકો શિયાળ માફક ખોરાકની શોધમાં ફરે.

ઝેદવામાં તેણે એક દ્રાક્ષનું ઝાડ જોયું.

બાળકો સર્પ ઓંચું બુચે.

દ્રાક્ષને પહોંચવા માટે શિયાળે ફદકા મારવા માંડ્યા; પણ પહોંચી શક્યું નહિ.

છોકરાઓ વારંવાર ઓંચા ફદકા મારે.

અંતે શિયાળ થાકી નારી-પાસ થઈ ગયું.

છોકરાઓ થાકી નિરાશ થઈને બેસે.

આખરે તે “છી.....છી” આ દ્રાક્ષ તો ખાટી છે. ” એમ બોલી જતું રહ્યું.

છોકરાઓ મોંઘાં કટાણું કરી “છી.....છી” કરવાનો અભિનય કરે.

રૂપક કહિયારો અને કુહાડી

વાર્તા

ક્રિયા

એક કહિયારો હતો. તે એક દિવસ સવારે વહેલો ઊઠ્યો.

છોકરાઓ આગસ મરડી આંખ બોળતા બેઠા થવાનો અભિનય કરે.

પછી તે દાતણ કરી હાથ
માં ઘોઘ તૈયાર થઈ ગયો.

અને ખભે કુહાડી મૂકી
જંગલમાં લાકડાં કાપવા નીકળી
પડ્યો.

જંગલમાં એક ઝાડ પર
ચઢી લાકડાં કાપવા માંડ્યાં.

આખરે, લાકડાં કાપી રહ્યા
પછી પાણીના એક ઝરા પાસે
જઈ હાથ મેં ઘોઘ તેણે પાણી
પીધું.

એટલામાં તેની કુહાડી
પાણીમાં પડી ગઈ, અને તે
રડવા લાગ્યો.

એટલામાં એક પરીએ
પાણીમાંથી રૂપાની કુહાડી લઈ
બહાર આવી કહિયારાને કહ્યું કે;
“ લે આ તારી કુહાડી. ” કહિ-
યારાએ જવાબ આપ્યો કે; “ ના,
એ મારી નથી. ”

પછી પરીએ પાણીમાંથી
સોનાની કુહાડી લાવી તેને બતાવી.
આ વખતે પણ કહિયારાએ જવાબ
આપ્યો કે; “ આ કુહાડી પણ
મારી નથી. ”

છોકરાએ દાતણ કરવાનો
તથા હાથ મેં ઘોવાનો અભિનય કરે.

છોકરાએ ખભે કુહાડી
રાખી હોય તેમ હાથ રાખી ચાલે.

છોકરાએ લાકડાં કાપવાનો
અભિનય કરે.

છોકરાએ ઝરાનું પાણી
સાફ કરી હાથ મેં ઘોઘ પાણી
પીવાનો અભિનય કરે.

છોકરાએ મોં પર શોક
દર્શાવી રડવાનો અભિનય કરે.

છોકરાએ ડોકું તથા હાથ
નકારમાં દલાવે.

છોકરાએ આગળ પ્રમાણે
ડોકું તથા હાથ નકારમાં દલાવે.

જેવટે પરીએ તેને તેની જ કુહાડી કાઢી બતાવી. કડિયારાએ જવાબ આપ્યો કે; “ હા, આ જ મારી કુહાડી. ”

આથી પરીએ ખુશ થઈ તેને ત્રણેય કુહાડી આપી દીધી. કડિયારે આ બધી કુહાડી તથા લાકડાંની ભારી લઈ રાજી થતો ઘેર પાછો ફર્યો.

૨૫૬ કાચખો અને સસલું

વાર્તા

એક સસલું અને એક કાચખાએ શરત બધી કે; ‘ પાંચ માઈલ દૂર આવેલી નદીએ કાણુ પહોંચું પહોંચું છું. ’ સસલાએ તો ઝટઝટ હોડવા માંડ્યું.

કાચખાએ ધીમે ધીમે સ્થિર ડગલે ચાલવા માંડ્યું.

સસલું આગળ આગળ થોડે દૂર જઈ આરામ લેવા સૂઈ ગયું.

પણ કાચખો તો ધીમે ધીમે ચાલતો ચાલતો સસલાની પાણુ આગળ નીકળી ગયો અને નદી પર પહોંચી ગયો.

છોકરાઓ હર્ષથી હાથ તથા ડોકું દલાવે.

છોકરાઓ માથે લાકડાંની ભારી હોય તેમ હર્ષથી ચાલે.

ક્રિયા

છોકરાઓ સસલાની હોડ

હોડે.

છોકરાઓ હાથ તથા પગ ખેંચાળા રાખી જમીન લગોલગ ચાલવા માંડે.

છોકરાઓ ઝટઝટ સસલાની જેમ દોડી સૂઈ જાય.

છોકરાઓ કાચખાની જેમ ચાલે, અને પછી એક સાથે હર્ષનો ઉદ્ગાર કાઢે.

સસણું એકાએક જગ્યું,
પૂર જોશથી દોડ્યું, પણ
મોટું પડ્યું.

કાચળો વિજયી નીવડવાથી
આનંદનો પોકાર કરવા લાગ્યો.

૨૫૭ ટોપીવાળો અને વાંદરા

વાર્તા

એક ટોપીઓનો વહેપારી
ટોપીઓનું મોટું પોટલું લઈ એક
ગામથી બીજે ગામ જવા માટે
નીકળ્યો.

રસ્તામાં થાક લાગતાં એક
ઝાડ નીચે પોટલું ઉતારી આરામ
લેવા સૂતો.

ઝાડ પરથી કેટલાંક વાંદરા
નીચે આવ્યાં અને પોટલામાંથી
એક એક ટોપી ખેંચી કાઢી.

ત્યાર બાદ 'દૂધ' બોલતાં
વાંદરાં ઝાડ પર ચઢી ગયાં અને
માથે ટોપી પહેરી લીધી.

વહેપારીએ ત્યારે જાગીને
આ બધું જોયું ત્યારે તે ગભરાઈને
રડવા લાગ્યો.

છોકરાઓ સસલાની જેમ
વેગથી દોડે, અને નિરાશાનો
ઉદ્ગાર કરે.

છોકરાઓ આનંદના પોકાર
કરતા રમત પૂરી કરે.

ક્રિયા

છોકરાઓ માથે મોટું
પોટલું લેાય તેમ હાથ રાખી
ધીમે ધીમે ચાલે.

છોકરાઓ પોટલું ઉતારવાનો
અભિનય કરે તથા જમીન પર
ઝળ જાય.

છોકરાઓ ચૂપકાથી ટોપી
ચારવાનો અભિનય કરે.

છોકરાઓ પણ 'દૂધ'
બોલતા ફફડા મારતા માથે ટોપી
પહેરી આનંદ પામતા હેાય તેમ
વાંદરાંવેડા કરે.

છોકરાઓ જાગી ઊઠવાનો
તથા ગભરાઈને રડવાનો અભિ-
નય કરે.

આદ વહેપારીને એક યુક્તિ
સૂઝી આવી; અને તે એકદમ
ઊભો થઈ ગયો.

આગ્રા એકદમ ઊભો થઈ
જાય અને કંઈક નિશ્ચય કર્યો
હોય તેવો ભાવ બતાવે.

પછી વહેપારીએ પોતાની
ટોપી વાંદરાં તરફ ભેંસી
ફેંકી.

છાકરાઓ ટોપી ફેંકવાનો
અભિનય કરે.

આ ભેંસ્યામાં વાંદરાંઓએ
પણ પોતાને માથેથી ટોપી
નાંખી દીધી.

છાકરાઓ ટોપી ફેંકવાનો
અભિનય ચાલુ રાખે.

આખરે વેપારીએ બધી
ટોપીઓ એકઠી કરી લીધી.

છાકરાઓ ટોપીઓ એકઠી કરવાનો
અભિનય કરે.

અને પોટલું ઊપાડી રાજ
થતો થતો પોતાને રસ્તે પડ્યો.

છાકરાઓ પોટલું ઊપાડી
લઈને ચાલવાનો અભિનય કરે.

આ જ પ્રમાણે જુદી જુદી વાર્તાઓનું અનુકરણ કરી શકાય
તીચે ફેટલીક વાર્તાઓનું સૂચન કરેલું છે. જેનો ઉપયોગ
વાર્તારમતોમાં થઈ શકશે.

૧. વાંદરાં અને મગર ૨. કાગડો અને પાગીનો ફૂંલો. ૩.
શિયાળ અને ગવેડું. ૪. વાઘ આગ્યો રે વાઘ ૫. લુચ્ચું શિયાળ.
૬. છાકરાં અને દેડકાં. ૭. પેાળીંગો ફરે ૮. લોભી વાળિયો.
૯. આગસુ કતીફ (Lute Luffi) ૧૦. લોભી બ્રાહ્મણ અને
વાઘ. વગેરે વગેરે.

ગીત રમતો

તીચે ફેટલાંક પ્રચલિત ગીતો આપ્યાં છે જે ગીતોની પસંદગી

૨૫૮ ચાંદા સૂરજ

ચાંદા સૂરજ લડી પડ્યા.
 લડતાં લડતાં કાડી જડી.
 કાડી લઈને ગાયને બાંધી
 ગાયે મને દૂધ આપ્યું.

વગેરે.....

૨૫૯ પિતાની કુહાડી

પિતાની કુહાડી લઈ બાળ નાનો
 બન્યો ભાયડો હોય બહાદુર શાણો
 કરે ધાવ કાપે કંઈ ચીજ ભાળે
 ગયો ખેલતો ગામ ઝાંપે તળાવે

વગેરે.....

૨૬૦ અમે ફેર ફૂદરડી

અમે ફેર ફૂદરડી ફરતાં'તાં
 ફેર ફૂદરડી ફરતાં ફરતાં
 પડી જવાની કેવી મળ.

વગેરે.....

કક્કાવારી પ્રમાણે રમતોની

અનુક્રમણિકા

રમતોનું નામ	નંબર	પૃષ્ઠ
અક્કલ ભૂલી	૧૩	... ૩૧
અતન મતન	૨૩૨	... ૧૮૪
અનુકરણ સાતતાળી	૧૬	... ૩૪
અબુલો દબુલો	૬૫	... ૭૨
અમે ફેર ફુદરડી (ગીતરમત)	૨૬૦	... ૨૦૬
અવળી ખેા	૫૯	... ૫૯
અંતકડી	૨૪૩	... ૧૯૧
અંદર અને બહાર	૧૯૫	... ૧૫૭
અંદર બહાર લંગડી ફોડ	૧૯૭	... ૧૫૮
આગગાડી	૨૪૮	... ૧૯૭
આંધળાનો ગોળીબાર	૭૫	... ૮૦
આંધળી ચાલ	૭૬	... ૮૧
આંધળી લંગડી સાતતાળી	૨૬	... ૩૭
આંખો	૨૫૧	... ૧૯૮
ઉપર પસાર રીલે	૧૩૭	... ૧૨૬
ફેંદર ગિલાડી	૧૨	... ૩૧
ગેભો ખેા	૪૫	... ૫૦
ગેલટી	૨૨૬	... ૧૮૦
ગોંટ ચાલ	૨૦૩	... ૧૬૨

એક ફૂંડાળી	૨૦૬	... ૧૬૮
એક પગી દોડ રીલે	૧૪૮	... ૧૩૨
એક ગાદ	૬૬	... ૭૫
એક લાથ કલાર્મ ખંચ	૧૦૫	... ૧૦૪
એકા દુગા	૨૧૨	... ૧૧૦
એનથેન દીવાથેન	૧૧૩	... ૧૪૩
એરડો	૪૦	... ૪૭
એશીકા લડાર્મ	૧૩૧	... ૧૧૪
કટાકટી ફૂકડી	૪૭	... ૫૨
કહ્યારો અને ફુલાડી (વાર્તા રમત)	૨૫૫	... ૨૦૧
કાગડા કાગડા કહી પીવા આવ	૨૨૨	... ૧૭૭
કાગડા-કાગર	૩૭	... ૪૫
કાચખો ને સસકું (વાર્તા રમત)	૨૫૬	... ૨૦૩
કાનખબુરા દોડ	૬૦	... ૬૩
કાનપકડ સાતતાળી	૧૬	... ૩૫
કાંગાડ દોડ રીલે	૧૬૫	... ૧૩૭
કાંગાડ લડાર્મ	૧૩૦	... ૧૧૪
કીમની રમત	૨૩૮	... ૧૮૮
ફૂકડાની લડાર્મ	૧૧૧	... ૧૦૬
ફૂકડા દોડ રીલે	૧૪૬	... ૧૩૨
ફૂલતું વર્તુળ	૧૬૩	... ૧૫૬
ફૂદો પાળીમાં	૨૨૪	... ૧૭૯
ફાટ ફાટ	૮૮	... ૯૦
ફાળી ગજગ્રાહ	૧૦૦	... ૧૦૧
ફારડા સાતતાળી	૪૨	... ૪૮
ફામીક સાતતાળી	૨૧	... ૩૬
કયાં બા	૧૫	... ૩૩

કવાયત	૨૨૫	... ૧૮૦
ખચ્ચરની લડ.છ	૧૨૧૭	... ૧૧૨
ખિસકાલીનો માળો	૧૧૭૦	... ૧૪૧
ખૂણા દડો	૯૮	... ૯૯
ખેંચતાણ	૧૦૧	... ૧૦૨
ખોડીઓ પાંડો	૧૧૭	... ૩૫
ગરમ હાથ	૨૩૩	... ૧૮૫
ગ્રીશીઅન યુદ્ધ	૧૨૩	... ૧૧૧
ઘાણી	૨૨૯	... ૧૮૨
ધૂંટી સાતતાળી	૨૩	... ૩૬
ધેર જાવ	૧૧૭૧	... ૧૪૧
ધેરો	૫૫	... ૫૬
ધોડા ફદ	૧૯૬	... ૧૫૭
ધોડા ફદ દોડ રીલે	૧૬૧૭	... ૧૩૮
ચાકંગા	૨૦૨	... ૧૬૧
ચાહી દડો	૨૦૦	... ૧૬૦
ચાયના મેનની દોડ	૯૨	... ૯૪
ચાયનીઝ રીલે	૧૪૪	... ૧૩૦
ચાત્ર સાતતાળી	૨	... ૨૬
ચાંદા મુરજ...(ગીત રમત)	૨૫૮	... ૨૦૬
ચૂંટી સાતતાળી	૨૯	... ૩૯
ચોપગી દોડ રીલે	૧૪૯	... ૧૩૨
ચોર સિપાહી સાતતાળી	૩૯	... ૪૬
છપન હાયડી	૪૯	... ૫૩
છટ ગિલ્લસ	૨૧૫	... ૧૭૨
છેલ્લી જોડ બહાર આવે	૧૧	... ૩૦
જગો બદલ	૧૧૭૨	... ૧૪૨

ગપાની સલામી	૨૪૪	...	૧૬૨
ગપાની સાતતાળી	૮	...	૨૬
જેલ સાતતાળી	૬૩	...	૬૧
જેડ જગો અદ્વ	૧૮૧	...	૧૪૮
જેડ સાતતાળી	૩	...	૨૧૭
ઝડપ દડો	૨૦૧	...	૧૬૦
ઝેરી વર્તુળ	૬૮	...	૧૭૪
ટનલ દોડ રીલે	૧૫૨	...	૧૩૩
ટપલી ને તાળી	૧૩૬	...	૧૨૧૭
ટોપીદાવ	૧૪	...	૩૨
ટોપીવાળો ને વાંદરા (વાતો રમત)	૨૫૭	...	૨૦૪
ટ્રેકટર ખેંચ	૧૨૫	...	૧૧૧
ડીકરી ગુણપાટ	૬૪	...	૬૨
ડબ્બામાંનો અળદ	૧૮૮	...	૧૫૧
ડંબેલ ઉડાવ	૧૨૬	...	૧૧૨
ડંબેલ ખૂંચાવવા	૧૧૭	...	૧૦૮
તલ્લક છાંયડો	૧૦	...	૨૬
તાળી સાતતાળી	૩૩	...	૪૧
તીતીઓ રાણા	૪૧	...	૪૮
તોપ ગોળો	૯૬	...	૯૮
તોપનો મારો	૯૭	...	૯૯
ત્રિપળી દોડ રીલે	૧૫૧	...	૧૩૨
થાપે થાપે થેપલી	૧૧૭	...	૧૪૬
થોભો	૧૯૯	...	૧૫૯
હડાનો રાગ	૮૦	...	૮૪
હડી માર	૧૮૬	...	૧૫૩
દડે થાપ	૧૮૬	...	૧૫૧

દડો ઉઝાળા	૧૭૪	... ૧૪૪
દડો ઉપર નીચે પસાર દોડ રીલે	૧૬૩	... ૧૩૬
દડો ઉપર પસાર દોડ રીલે	૧૬૧	... ૧૩૫
દડો ખૂંચવવો	૧૩૨	... ૧૧૪
દડો ગળડ દોડ રીલે	૧૬૪	... ૧૩૬
દડો ઝીલ રીલે	૧૪૨	... ૧૨૯
દડો નીચે પસાર દોડ રીલે	૧૬૨	... ૧૩૬
દડો પગ વચ્ચે પસાર	૧૮૭	... ૧૫૨
દડો પછાડ	૧૩૩	... ૧૧૪
દડો ફેંક રીલે	૧૬૦	... ૧૩૫
દડો બાદ	૧૭૯	... ૮૩
દડો સ્પર્શ	૧૮૫	... ૧૫૧
દરિયે દવ લાગ્યો	૧૮૨	... ૧૪૮
દશ કદમ	૨૧૭	... ૩૮
દશી વીશી	૧૭૧	... ૧૭૭
દંડ ધોકલ	૧૦૮	... ૧૦૫
દાના દુસ્મન	૧૩૪	... ૧૧૫
દિવસ ને રાત	૩૬	... ૪૪
દેડકા દોડ રીલે	૧૫૦	... ૧૩૨
દો ચક્કર	૬૨	... ૬૧
દોડતાં પૂતળાં	૧૭૨	... ૧૭૮
દોડતી ઝો	૬૦	... ૬૦
દોરડાં ફૂદ	૮૫	... ૮૮
દોરી ચાવવી	૧૨૦	... ૧૧૦
દોરી વીંટવી	૧૨૧	... ૧૧૦
દો લાથ કલાર્મ ખેંચ	૧૦૪	... ૧૦૪
ધુમ ધુમ સાતતાળી	૬	... ૨૮

નગોરચું	૯૫	...	૯૬
નવીન ચાત્ર	૨૪૭	...	૧૯૬
નંબર દોડા પકડ	૧૭૫	...	૧૪૪
નંબર લાકડી પકડ	૧૭૬	...	૧૪૫
નાગરવેલ	૫૪	...	૫૬
નીચે પસાર રીત	૧૩૮	...	૧૨૬
નીસરણી	૨૨૩	...	૧૭૭
નેતા ખાળ	૨૩૪	...	૧૮૫
નેતાનું અનુકરણ	૨૪૫	...	૧૯૫
પક્ષી ને સાપ	૯૪	...	૯૫
પક્ષી સાતતાળી	૩૧	...	૪૧
પગ વચ્ચે ખેા	૪૪	...	૪૯
પડછાયા સાતતાળી	૯	...	૨૯
પવન અને ફૂલ	૩૮	...	૪૫
પવનચક્કી	૩૫	...	૪૩
પક્ષાંડી સાતતાળી	૪	...	૨૭
પશુ સાતતાળી	૩૦	...	૪૦
પિતાની કુલાડી (ગીત રમત)	૨૫૯	...	૨૦૬
પીછે કદમ	૭૪	...	૭૯
પીછે ગુલાંટ	૧૧૪	...	૧૦૭
પીછે દોડ સાતતાળી	૧૮	...	૩૫
પીઠ ઝેભી ખેા	૪૬	...	૫૧
પીઠ જોર	૧૧૫	...	૧૦૮
પીઠ પાછળ પસાર રીત	૧૩૬	...	૧૨૬
પીઠ સાતતાળી	૨૨	...	૩૬
પુસી	૨૧૯	...	૧૭૫
પૃથ્વી, પાણી ને પવન	૨૪૧	...	૧૯૦

પોપટ ઊડે	૨૧૮	... ૧૧૭૪
શીઝ	૨૩૬	... ૧૮૭
શીઝ-અઝ	૨૪૦	... ૧૮૯
ફૂલ સાતતાળી	૩૨	... ૪૧
અકરાંની ઝાંઝર	૨૫૨	... ૧૯૯
અગલાની લડાઈ	૧૧૩	... ૧૦૭
અઝ	૨૩૫	... ૧૮૧૭
બાઈ બાઈ ચાચણી	૧૬૯	... ૧૪૦
બિલાડીની પૂંછડી	૫૧	... ૫૪
બિલાડીની લડાઈ	૧૧૦	... ૧૦૬
બે ફૂંડાળી	૨૧૦	... ૧૬૯
બેડી ધૂકરી	૨૨૧	... ૧૧૭૬
બેડી બે	૪૩	... ૪૯
ભીમસેન કાંદે	૨૧૬	... ૧૧૭૩
ભીંત પછાડ	૨૧૪	... ૧૭૧
ભ્રમરનો ગુંગરવ	૧૨૦	... ૧૧૦
મગદળ ખસેડ દોડ રીલે	૧૫૮	... ૧૩૪
મગદળ ગમડાવવાની રીલે	૧૫૬	... ૧૩૪
મગદળ ચોર	૮૭	... ૮૯
મગદળ દોડ દોડ રીલે	૧૫૬	... ૧૩૪
મગદળ પર ધક્કો	૧૦૬	... ૧૦૫
મગર સાતતાળી	૫૩	... ૫૫
મહારી સાતતાળી	૨૮	... ૩૮
માનવ ગજઆલ	૬૯	... ૧૦૧
માર દડી	૧૧૭૮	... ૧૪૬
માર દડો	૧૮૮	... ૧૫૨
મિયાંજીની ઘોડી	૪૮	... ૫૨

મુંબઈ એક્સ	૨૧૩	... ૧૭૧
યાદદાસ્ત	૨૪૨	... ૧૯૧
રથ	૨૦૫	... ૧૬૩
રથ દોડ રીલે	૧૫૫	... ૧૩૩
રાક્ષસી છીંક	૨૪૯	... ૧૯૭
રાગત અને પ્રધાન	૧૯૮	... ૧૫૮
રીંગમાસ્ટર	૨૪૬	... ૧૯૬
રમાલ ચાર	૮૪	... ૮૭
રોમન યુદ્ધ	૧૨૪	... ૧૧૧
લંગડા બતકની લડાઈ	૧૧૨	... ૧૦૭
લંગડી	૮૯	... ૯૧
લંગડી ફૂડાળી	૨૧૧	... ૧૭૦
લંગડી ફૂદ વર્તુળ	૧૯૪	... ૧૫૬
લંગડી ખેંચ	૧૨૯	... ૧૧૩
લંગડી ધક્કો	૧૨૮	... ૧૧૩
લાકડી ફૂદ દોડ રીલે	૧૬૬	... ૧૩૭
લાકડી ખૂંચાવવી	૧૧૮	... ૧૦૯
લાકડી ખેંચ	૧૦૯	... ૧૦૬
લાકડી તોલ	૨૨૭	... ૧૮૧
લાકડી સવાર દોડ	૯૧	... ૯૩
લાકડી સવાર દોડ રીલે	૧૫૪	... ૧૩૩
લાલમલાલ	૨૦૭	... ૧૬૭
લાંબા ફૂદકા રીલે	૧૫૯	... ૧૩૪
વક્ટ રેંટ	૨૦૬	... ૧૬૪
વચ્ચે પસાર સાતતાળી	૨૫	... ૩૭
વત્તા ચોળા સાવધાન	૮૨	... ૮૬
વર્તુળ ઘોડા ફૂદ	૧૦૩	... ૧૦૩

વર્તુળ દડા દોડ	૧૭૦	... ૧૭૬
વર્તુળ દડો ટિપ્પા પસાર રીલે	૧૪૧	... ૧૨૯
વર્તુળ દડો પસાર રીલે	૧૪૦	... ૧૨૭
વર્તુળ દોડ	૧૭૯	... ૧૪૭
વર્તુળનો રાગ	૧૭૮	... ૮૩
વર્તુળ લંગડી દોડ	૧૮૦	... ૧૪૮
વર્તુળ સાતતાળી	૫૮	... ૫૮
વસ્તુ ઉછાળ	૧૭૭	... ૮૨
વસ્તુ ઉઠાવ	૮૩	... ૮૬
વસ્તુ ખેળ	૨૩૫	... ૧૮૬
વસ્તુ પસાર રીલે	૧૩૫	... ૧૨૫
વસ્તુ સાતતાળી	૨૮	... ૩૬
વાદ્ય બકરી	૫૨	... ૫૫
વાત ફૂદડી	૨૫૩	... ૨૦૦
વાંદરા ટોપી	૧૬૨	... ૧૫૫
વેંત ફૂદામણી	૧૭૩	... ૧૭૯
શાલમગ સાતતાળી	૨૦	... ૩૫
શિકારી	૬૬	... ૬૦
શિર ઝુકાવ સાતતાળી	૫	... ૨૭
શિયાળ અને દ્રાક્ષનું ઝાડ (વાતા રમત)	૨૫૪	... ૨૦૧
સર્પાકૃતિ દોડ રીલે	૧૪૫	... ૧૩૨
સતત દડો ઝીલ રીલે	૧૮૩	... ૧૩૦
સવાર સાતતાળી	૫૭	... ૫૮
સસલાનો શિકાર	૧૬૧	... ૧૫૪
સંગીત ખુરસી	૬૧૭	... ૧૭૩
સંજા સાતતાળી	૩૪	... ૪૨
સાહમારી	૧૦૨	... ૧૦૨

સાત દેશાલી	૧૯૦	... ૧૫૪
સાતતાળીઓ રાગ	૫૬	... ૫૧૭
સાથીઓળ	૬૬	... ૧૭૩
સાદ પરખ	૨૩૯	... ૧૮૯
સાદી દોડ રીલે	૧૪૫	... ૧૩૧
સાદી સાતતાળી	૧	... ૨૬
સાવધાન	૮૧	... ૮૫
સિપાઈ ને કેદી	૮૬	... ૮૮
સીઆમીઝ બેડ દોડ રીલે	૧૬૮	... ૧૩૮
સો દડે	૨૦૮	... ૧૬૮
સ્ટન્ટ દોડ રીલે	૧૫૩	... ૧૩૩
સ્પર્શ સાતતાળી	૧૭	... ૨૮
લથેલી પર લાકડી તોલ	૧૧૯	... ૧૦૯
લુભાનજીનું પૂંજી	૫૦	... ૫૪
લરિવંટો	૧૮૩	... ૧૫૦
લવાઈ	૨૫૦	... ૧૯૮
લસતો દડો	૨૨૦	... ૧૧૬
લસાલસ	૨૩૧	... ૧૮૩
લથ ઝોંચ	૨૧૧૭	... ૧૧૭૪
લથ તાળી	૨૨૮	... ૧૮૧
લથ તોડ	૧૧૬	... ૧૦૮
લથ ધોંચ	૧૦૧૭	... ૧૦૫
લથી ચાલ	૨૦૪	... ૧૬૩
લાર સોસર	૯૩	... ૯૫
લોલો રાગ	૨૩૦	... ૧૮૨



ગ્રંથ સૂચિ

Games Contests and Relays

(S. C. Staley)

Games and Game Leadership

(Charles F. Smith)

Games for the Playground, Home, School and
Gymnasium.

(Jessie H. Bankroft.)

દેશી રમતો

(જગનભાઈ મોદી અને જુહાર પારેખ)

Active Games and Contests.

(Mason and Mitchell)

Social Games for Recreation.

(Mason and Mitchell)

Games and Dances.

(William A. Stecher)

Educational Story Plays and School Room Games.

(Elmore and Carns)

Report of the Physical Education Committee. 1937

Play ground and School Compound Games.

(J. H. Gray)

ગુજરાત વ્યાયામ પ્રચારક મંડળનાં

પ્રકાશનો

પ્રવૃત્તિ સાહિત્ય વ્યાયામ પ્રવૃત્તિ શા માટે કરવી જોઈએ ? એ પ્રવૃત્તિથી ખીજું શું શું થઈ શકે છે ? વગેરે બાબતો પર મનનીય અને બોધપ્રદ વિચારો રજૂ કરતાં પુસ્તકો.

પ્રેરક વ્યાખ્યાનમાળા ૦-૭-૦ ટ. ખર્ચ ૦-૨-૩

ખંધુ અંબુભાઈના પત્રો ૦-૬-૦ ટ. ખર્ચ ૦-૨-૬

રમત સાહિત્ય રમતો સૌ કોઈને ગમે છે. બાળકો અને વિદ્યાર્થીઓને વધારે ગમે છે. રમત સાહિત્યનાં આ બે પુસ્તકો ઘેરઘેર વસાવવાં જોઈએ.

રમતોના નિયમો રૂા. ૧-૦-૦ ટ. ખર્ચ ૦-૨-૩

સાદી રમતો રૂા. ૧-૦-૦ ટ. ખર્ચ ૦-૨-૦

વ્યાયામ શિક્ષણ સાહિત્ય વ્યાયામશાળાઓમાં અને વ્યાયામ વર્ગોમાં જનાર વિદ્યાર્થીઓને આ સાહિત્ય ખૂબ હપયોગી છે. એમાં ચારે વર્ષના અભ્યાસક્રમ પ્રમાણે દાવો આપેલા છે.

હંડ બેઠક	૦-૨-૬	લાઠી-બાલા	૦-૩-૦
મક્ષખમ	૦-૨-૦	લેઝીમ	૦-૨-૦
મગદળ	૦-૨-૦	બનેટ-પરશુ	૦-૨-૬
જમૈયા, પટા અને તક્તવાર	૦-૨-૬	આસન	૦-૪-૦

હવે પછી

સંધ વ્યાયામ [સચિત્ર પ્રગટ થશે]

ટેલેસ્થનિક્સ, વાંસ કવાયત, વોન્ડ, ડંબેક્સ અને પસંદ કરેલા મગદળના દાવો સચિત્ર આપવામાં આવશે.

ગુજરાત વ્યાયામ પ્રચારક મંડળ

પો. કરાડી.

જી. સુરત.

